NINTENDO 3DS - CRYSIS 2 - MORTAL KOMBAT - SHIFT 2 - OKAMIDEN

APRIL 2011

6,90 EUR

Joker

213

OH, ŠIZUKO! TAKO ZELO TE LJUBIM! TEGALE NINDŽO BOM PREMAGAL SAMO ZATE!

ODKAR IMAM KRONIČNO INKONTINENCO, VELIKO JEM ČEBULO.

UAU, TOŠIRO MIFUNE, A NAMA BOŠ POKAZAL SVOJO KATANO?

UAU, GLEJ, TOŠIRO MIFUNE! ČIST SEM SRAMEŽLJIVA!

OH, TSUKIKO! TAKO ZELO TE LJUBIM! TEGALE TIGRA BOM PREMAGAL SAMO ZATE!

PA RAVNO SEM SI DLAKO POČESAL.

MODNA PRIČESKA +1 KI

NE TAKO HITRO, TAROUKIZAEMONNOSYOUTOKIYORI! NAJPREJ BOŠ PLAČAL S SMERTJO ZA SRAMOTO, KI SI JO PRIZADEJAL MOJEMU KLANU.

MISTIČNA TETOVAŽA +2 KI

OH, NE! JUGEMU-JUGEMU GOKONOSURIKIRE KAIJARISUIGYO-NO SUIGYOMATSU UNRAIMATSU FURAIMATSU KUNERUTOKORONI-SUMUTOKORO YABURAKOJINO-BURAKOJI SENSEI SE JE RAZHUDIL! RAVNAL BOM, KOT MI NAREKA BULLSHIDO, IN STORIL NEMUDNI SAMOZAŠTIH!

SHOGUN 2 - TOTAL WAR

VEDEŽ: NINDŽA - SENČNI BOJEVNIK

Joker RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 213
april 2011
http://www.joker.si

povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.

ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

Sneti je v robot. Vanj vstaviš igro in whopper, ven dobiš opis in klobaso. Če mu klobaso vrneš, dobiš zaseko. In opis.



OZNANILA

Ta mesec smo naredil vsaj deset strani čez rob. Špilov je namreč ful, pa tudi širših tematik. Zato tudi s privjuji nismo pretiravali. Sej itak vsi o vsem že vse vemo, kajneda? Ampak Duka so pa moral še poslednjič zagnojit, ni bilo druge. Dejmo ugibat, kolikšno oceno bo dobil. 78?

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Pa smo sklestili tele Viktorje. Po tistem, ko so me lani navabili, da sem med oglasi zabaval publiko v Gallusovi dvorani (In bil si DOBER! -Sneti), me je letos režiserka Barbara Zemljič povabila k sodelovanju kot voditelja. No, sovoditelja z Lucijo Ćirović. Z njo sva se prej poznala takole na živo, ustvarjala pa še nisva skupaj, zato je vse skupaj predstavljalo le še večji izziv. Seveda je bilo treba poiskati smer, kam bova zadevo peljala, in se odločiti, s čim bova popestrila vodenje, da ne bo sestavljeno le iz monologov in dvogovorov. Ideje so stekle v smeri posnetih parodij na filme, nadaljevanke in TV-oddaje. A kaj, ko smo vse to že videli, obenem pa nam je bilo dano vedeti, da si zaradi krempljev recesije ne moremo privoščiti posnetih skečev, kot sta jih furala Slon in Sadež. Dve taki točki sta na koncu postali Kuhinja skozi želodec in jasnovidni ligenj Pavle. Prva je prehodila dolgo pot od ideje za radijsko pravljico, v kateri bi se lotila političnih tem (recimo basen o zlobnem Vikiju Likiju, ki je vaščanom zašpecal malega Boruta, ki je za sprejem pri kralju v rodni vasici pripravljen zgraditi azil za zmaje), dokler nisva pogledala par delov Novakovih kuharjev in ugotovila, da je to to. Radijska kuharska oddaja, ker lahko zadevo sfintiraš in za snemanje ne potrebuješ hrane. Varčno, kot časom pritiče. Ligenj Pavle, pri katerem sva uporabila Lucijine lutkarske veščine, pa je nastal kot prvi slovenski insult comic. Ker sva sklenila, da sama ne bova preveč žaljiva, sva potrebovala ventil, skozi katerega bova koga zbodla bolj grobo. In kdo bi lahko kaj zameril luštnemu vijoličnemu kalamaru? Čeprav se je tudi sam držal nazaj in je nekaj šal obdržal za klubske nastope, če se kdaj odloči zanje. Recimo tisto, da je predsednik države kljub lanski domnevni aferi najbrž zvest svoji ženi, saj nihče nima srca, da bi prevaral E.T.-ja. **StricBedanc**

PODPORNIKI

Velik kjotski tesar in pesnik iz 17. stoletja Ofukurima Kavasaki je pet minut po zaužitju zelenega tofuja, ki mu ga je serviral v črno oblečeni natakar z zakritim obrazom, skrivnostno izdihnil, a je v poslednji smrtni bolečini s krčevito kretnjo po zavesi narisal kasneje slovito tapiserijo Dajseki Yimkite Ikake. Mi imamo to na naslovnici.

Računalniki ne le, da postajajo vedno hitrejši, hitrejši postajajo čedalje hitreje. Moorov zakon podvojevanja tranzistorjev na poldrugo leto še kako drži. Dobe napredka se krajšajo. Poljedelska revolucija je trajala več tisoč let. Industrijska le sto. Internetna manj kot deset. Pričakovano je zatorej, da bo silicij v nekaj letih lahko simuliral mišje možgane.

Futurološtvo je tvegano pametovanje, prejkone ugibanje, ki poleg dobre izobrazbe zahteva veliko domišljije in zlasti široko gledanje. Kakovostno razdelane napovedi, ki delujejo kot znanstvenofantastično čtivo, je zato zanimivo brati, medtem ko so stare prognoze dober vir smeha, saj bi se morali na njihovi podlagi že lep čas voziti, no, frčati z letečimi avtomobili, bivati v navidezni resničnosti in jesti le tablete. Pred sedemdesetimi leti je denimo IBMov šef ustrelil kozla z izjavo, da po njegovem svet potrebuje največ pet računalnikov. Dandanašnji so kravatarji zato dosti previdnejši. Bi si mar kdo pred petimi leti upal napovedati servis, ki bo v kratkem času vase potegnil pol milijarde uporabnikov in korenito spremenil pojme sodobne 'družabnosti'? Smo lahko potemtakem še bolj odvisni od računalnika, tega nosilnega sestavnega dela vsakdana, brez katerega ni ne informacij, ne stikov, ne zabave? Zagotovo. Le da tega še ne vemo oziroma se ne zavedamo.

Kljub nehvaležnosti kukanja v prihodnost se s tem bavi veliko strokovnjakov in ena od struj se imenuje singularitanizem. Gre za tehnocentristično ideologijo, po kateri bo človeštvo v doglednem času doseglo tako imenovano singularnost. Besedo, ki v astrofiziki pomeni točko v prostoru-času, kjer temeljni zakoni in naša dojemljivost odpovedo, je v tehnološkem kontekstu prvič uporabil znanstvenik Vernor Vinge. Na nekem Nasinem simpoziju leta 1993 je njo označil pojav inteligence, pametnejše od človeka, s čimer se bo naša civilizacija, kakršno poznamo, končala. Po njegovem naj bi to dosegli v nekaj desetletjih. Taka misel se je tedaj zdela precej absurdna in so jo mnogi pripisovali avtorjevi bujni domišljiji. Navsezadnje ima Vernor celo polico nagrad hugo, ki jih je dobil za svoje ZF-romane. A sčasoma je ideja pridobivala podpornike in njen največji apostol je postal priznani ter populistični futurolog Raymond Kurzweil.

Kurzweil, ki si lasti nekaj deset poštenih patentov, sedemnajst častnih doktoratov in je med ostalim sestavil prvi bralnik pisave za slepe, se s futuro bavi dobršen del svojega življenja. Ne samo zavoljo lastnega zanimanja, marveč iz praktičnih razlogov, saj je le tako lahko uspešno lansiral svoje izume oziroma pravilno svetoval drugim. Spomnimo se primera mrežnega računalnika iz prejšnjega uvodnjaka, ki ga je Oracle splovil dosti prezgodaj. Za dobro tempiranje tehnologij sta namreč potrebna tako oziranje nazaj kot jasno videnje naprej. Zato je že Ray pred časom spočel še vedno trajajočo raziskavo človekovega tehnološkega razvoja, ki je spočetka prikazovala, koliko mipsov ti kupi jurček dolarjev (mips pomeni milijon ukazov na sekundo), danes pa je vanjo vključenih še čuda podatkov, od prepustnosti interneta do cene pomnilnika. Graf v odvisnosti od časa ni premica, marveč na vseh področjih vse bolj strma krivulja.

Prav ta eksponentna rast je postulat singularnosti. Računalniki ne le, da postajajo vedno hitrejši, hitrejši postajajo čedalje hitreje. Moorov zakon podvojevanja tranzistorjev na poldrugo leto še kako drži. Dobe napredka se krajšajo. Poljedelska revolucija je trajala več tisoč let. Industrijska le sto. Internetna manj kot deset. Pričakovano je zatorej, da bo silicij v nekaj letih lahko simuliral mišje možgane. Za približno izenačenje s človeškimi je Kurzweil označil leto 2030. Raymond je svetlogled in daje skeptikom za primer rešitev našega genoma, kar se je do pred kratkim takisto zdela utvara. Po njegovem bomo kmalu dokončno dešifrirali in razumeli najbolj skrivnostno tvorbo na Zemlji, svoj um. Ko bo računalnik osvojil tako imenovano splošno umetno inteligenco, kar pomeni, da ne bo znal le šahirati, marveč se bo v vseh pogledih vedel razumsko, bo do singularnosti le še nekaj korakov. Po najbolj konzervativnem razmišljanju bo nastopila 2045, ko bo neživa pamet postala sposobnejša od vseh nas skupaj. To bo obenem zadnji človekov izum, kajti poslej bo naša vloga nepomembna. Obnašanja superinteligence ne bo moč predvideti, poleg tega se bo stroj odtihmal sam nadgrajeval in razvijal svojega naslednika.

Tole se bere kot jako strašljiva bodočnost, saj so nam filmi tovrstne scenarije slikovito prikazali in ljudje ga vedno najebemo. Če nas samozavedajoči računalniki ne bodo iztrebili, nas bodo imeli pa za baterije. Ni treba biti nadnaravno bister, da sprevidiš elementarno napako v sprejemu novega superiornega 'bitja' v svoj ekosistem. Navsezadnje imamo dovolj primerov iz lastne zgodovine, kako smo se kot višja vrsta vedli do manj naprednih kultur in do narave. Marsikdo, ki v singularnost verjame, svari pred temi mogočimi razpleti. Eno od daljnosežnih videnj recimo pravi, da bo superpamet spričo hiperpospešenega razvoja kmalu fizično zasedla ves planet, nato osončje in sčasoma vesolje. Znabiti, da človeka ne bo sovražila. Le mnenja bo, da je moč njegove atome koristneje uporabiti. Da bi vlade morale prepovedati pretirano eksperimentiranje v to smer, kot smo to zakonsko uredili z genetiko, je jalovo pričakovati. Razvoja ni moč na silo zavirati, saj bi se slejkoprej potuhnil v podzemlje. So pa v namen ustvarjanja 'dobre' umetne inteligence v Silicijevi dolini ustanovili čisto pravo univerzo singularnosti. Najbrž bodo računalnike naučili Asimove zakone robotike, po katerih mehanski pomočnik nikoli ne sme dvigniti roke nad živo bitje. Vprašanje je le, kako bodo ta pravila delovala pri siliciju, ki se je zavedel samega sebe.

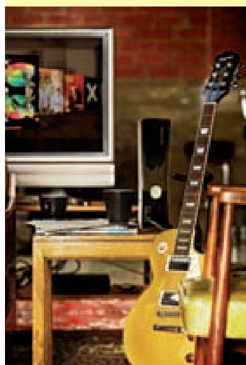
A teza singularnosti je široka in ljudomrzni Skynet iz filmov Terminator ni edini možni zaključek. Kurzweil je prepričan, da bo razvoj superpameti privedel do tega, da se bosta človek in mašina združila. Nasploh je transhumanizem, torej tako kiborško podaljševanje življenja oziroma kar nesmrtnost, priljubljena tema med singularitanisti. Na staranje gledajo kot na ozdravljivo bolezen in da je nekaj na tem, so lani dokazali na Harvardu, kjer so z encimom, ki popravlja konce DNKja, ustavili propadanje mišjih celic ter glodalce pravzaprav pomladili. Z nanotehnologijo bodo taki popravki postali čisto običajni, naš genski material bo kratkomalo le skupek programske kode, ki jo bo mogoče optimizirati in razhroščiti, naslednji nivo pa bo neposredna povezava z računalnikom, tako v motoričnem kot v umskem načinu. Četudi se ideje o tem, da bi lahko za vselej premagali smrt in svoj bit kratkomalo preselili v drugo, strojno telo, zdijo bogokletne, prav o takih rečeh debatirajo največji veleumi. Pred časom sem bil na enem od takih predavanj v San Franciscu in Kurzweil ni nikakršen nakladač, saj govori razumsko, argumentirano in ima spoštovanja vredne reference. Sam trdno verjame v tehnološko nesmrtnost ter upa, da bo svojo 60-letno lupino uspel obdržati pri življenju dovolj časa.

Čeprav singularitanizem ni religiozni zbor čudakov nalik raelijanstvu, marveč je v krožek združenih čuda znanstvenikov z vseh področij, pa niso vsi takih misli. Na srečo. Nekateri biologi in nevrologi so mnenja, da računalnik nikoli ne bo sposoben človeškega razmišljanja, saj so možgani s svojimi milijardami naključnih povezav in neskončnimi biokemičnimi procesi preveč analogni za pretvorbo v ničle in enice. Zagovarjajo, da bomo zagotovo nekoč ustvarili stroj, ki bo prestal Touringov test, a to ne bo čuteče bitje, marveč samo zelo sofisticiran avtomat. Tudi sam sem takega upanja, kajti postulati singularnosti me ne navdajajo z optimizmom, le s strahom. Ustvarjanje božanskih bitij in roganje smrti v brk pač ni naravno, ne oziraje na to, kako žalostna je naša minljivost. A ker v te reči verjamejo ljudje, dosti pametnejši od mene, bom umetno inteligenco vsekakor uvrstil visoko na seznam raznoraznih apokalips, ki ogrožajo prihodnost našega modrega planeta. Zato ne smemo pretirano zabavljati nad zabitostjo nasprotnikov v igrah. Ko bomo sami plen, se nam bo tožilo po časih, ko je bil računalnik le neumen kos bele tehnike.

David Tomšič



Rocksmith – z Ubisoftom do kitarskega mojstrstva
Ko se je po ukinitvi Guitar Hera zazdelo, da bomo muzikaličnim igram lahko zašpilali pogrebno, se je odločil na oder skočiti Ubisoft in napovedal lastno kitarščino: Rocksmith. Pri tej se nam ne bo treba pretvarjati, da žagamo, saj bo igrator katerakoli prava električna kitara, ki jo bomo s priloženim kablom neposredno spojili s PC-jem, xboxom 360 ali PS3. Ubisoft se trudi svoj naslov ločiti od 'nepravih' kitarščin, za katere trdi, da so samo igre, medtem ko da bo Rocksmith 'glasbena izkušnja'. No, v temelju bo reč videti podobna sorodnicam – s padajočimi notami, ki jih bo treba loviti, le da jih bo precej več. Je pa res, da komada z napakami ne bomo mogli frdirbati in da nas publika ne bo podila z odra, dočim bomo imeli tudi nekaj umetniške svobode. Težavnost naj bi se samodejno prilagajala. Med načini se bo našlo nekaj točkovalnih in tekmovalnih, glede izvajalcev pa so potrjeni Rolling Stones, Nirvana, Interpol in David Bowie. Založnik se takenako z Gibsonom dogovarja za pakungo, v kateri bomo dobili priložen inštrument. Cena le-tega za jesen, ko Rocksmith izide, še ni jasna, a bržda bo šlo za poceni začetniški komplet. Ej, tudi Slash je začel z bendžom. Morda.



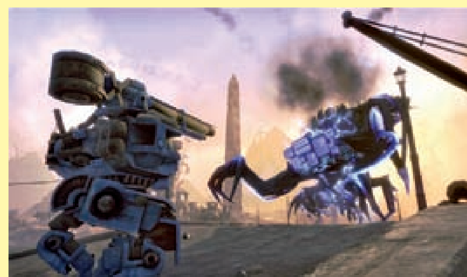
DNF = Did Not Finish
Smo dejansko verjeli, da bo Atomski vojvoda med nami 7. maja? Seveda nismo. In Gearbox se tradiciji ni izneveril. Duke Nukem Forever je dobil nov datum izida, tokrat je to na stari celini 10. junij. Onstran Atlantika so jo odnesli še slabše. Svoj izvod bi morali dobiti štiri dni pred ostalim svetom, zdaj pa se bomo Evropejci slinili nad striptizetami štiri dni pred njimi. Ha!



Pri Gearboxu so ob tem poskrbeli za dozo obešenjaškega humorja in odlog pospremili s šaljivim videoposnetkom blamaže svojega direktorja. Takisto so nas le par dni zatem naaprilili, da bo eno od orožij v igri Dukov kakec. Glavni problem je bil v tem, da se je večini ljudstva to zdela odlična ideja. Tudi nam.

F1 2011 šele jeseni
Angleški založnik Codemasters je napovedal prihod naslednje simulacije formule 1 za 23. september, torej v zadnji tretjini letošnjega programa. Zakaj za vraga ne ujamejo začetka sezone, nam res ni jasno. Vsakemu navdušencu nad kraljico motošporta, četudi ni najtrši igričar, je ja zanimivo, da pred nedeljsko dirko za lastno veselje odpelje nekaj krogov. Tako pa bo rok izdelka omejen na vsega dva meseca. No, špil bo kljub čudnemu datumu vključeval vse aktualne dirkače in steze. Ali bo na sporedu tudi Bahrain, zaenkrat ne ve niti Bernie, bomo pa prvič virtualno vozili po indijski pisti Jaypee. O novih elementih ni govora, razvijalci zazdaj obljubljajo le bolj dodelan cirkus, torej tisti del, ko ne bomo za volanom. V predhodnici je bil namreč ves okvir, tako imenovani Live the Life, mlačen in nerazdelan. Špil bo izšel prav tako za 3DS in Sonyjev prihajajoči NGP (PSP 2).

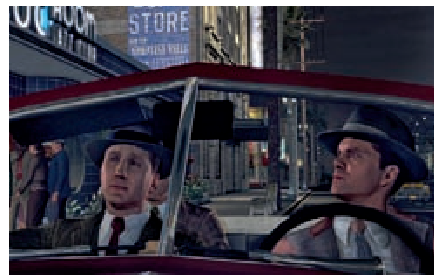
Bunkerji bodo dobili noge
Kot so že pred Costume Questom in Stackingom naznanili v studiu Double Fine Tima Schaferja, se ta hip ukvarjajo z manjšimi naslovi. Njihov Trenched poleti dospe na Xbox Live Arcade in bo križanec tretjeosebne akcijade ter strateškega razpostavljanja stolpičev (tower defense). Dogajal se bo po prvi svetovni vojni, ko nenavaden pojav povzroči, da večini ljudi eksplodirajo možgani, dočim preostanek rata superinteligenten. Eden od preživelih svojo novopridobljeno moč uporabi zlohotno in iz televizijskih aparatov napravi leglo uničevalnih lovkastih kreatur. Po robu se mu postavi nekdanji kolega – s hodečimi mitralješkimi gnezdi. Od Schaferja karkoli manj utrganega sploh nismo pričakovali.



L.A. Noire

Če vemo, da je vse več iger, ki se prav ostudno podelajo na štorijo in like, saj se osredotočajo na golo igranje, je logično, da bo to nekje izzvalo reakcijo. In res jo, saj se iz bližnje preteklosti spomnimo kar nekaj naslovov, ki so dosti stavili na napredno, kompleksno, neotročjo fabulo, na primer Heavy Rain in Mass Effect 2. Maja se jim kani pridružiti novi Rockstarjev izdelek, L.A. Noire, ki nastaja pri avstralski skupini Team Bondi. Mafijsko-detektivska tematika ni nenavadna, če vemo, da je grupo osnoval tipček, ki je svojčas načeloval izdelavi faliranega playstationovega špila The Getaway.
L.A. Noire naj bi bil precej boljši. V njem bomo nastopili kot detektiv Cole Phelps, ki bo v menda natančno poustvarjenem Los Angelesu leta 1947 reševal primere, kakršne bi z zadržanim smehljajem pozdravil Humphrey Bogart, na primer umor petnajstletnice. Stil predstavitve bo naslovu ustrezno črpal iz filma noir, težaške podzvrsti, ki je sredi prejšnjega stoletja v značilnih senčnatih prizorih razkrivala umazanost človeškega značaja in navidez civilizirane družbe. Grafika bo resda barvna, ne ČB, a polna mraka in svetlobnih konstrastov.





Kljub istemu založniku L.A. Noire ne bo oponašal Grand Theft Auta in Mafie. Sicer se bomo streljali po ulicah, kar bo spomnilo na Red Dead Redemption, sodelovali v uličnih dirkah z avti in se tepli. Brez tega bi špila verjetno ne kupil nihče in matični založnik Take-Two bi od groze konec storil. A temelj bo drugod: v iskanju in urejanju dokazov, ki jih bomo po pustolovsko nabirali na prizoriščih, čeprav brez pixel hunta, ter zasliševanju osumljencev. Te bomo lahko pobezali že med običajnim vandranjem, denimo špehatca, ki cmari hamburgerje. Če bomo začutili, da nas skuša baštard prinesti okoli, ga bomo odvlekli na postajo in ga v zasliševalni sobi orenk privili. Oziroma jo, kajti filmi noir so bili znani po prevarantskih fatalkah in L.A. Noire se naj temu ne bi izneveril.
Bistvenega pomena za zasliševanje pa ne bo sistem dialogov, kot smo vajeni iz dosti detektivk, marveč nekaj drugega. O, saj dvogovori bodo razvejani in bodo dopuščali možnost napake, ki jo bomo morali popravljati na drugačen način. A to ni nič v primerjavi s sržjo L.A. Noira: nadnapredno animacijo obrazov. Ali kdo laže in kakšna so njegova čustva v povezavi z vprašanji, velikokrat ne bomo zaključili na podlagi besed, marveč izrazov na frisu ter telesne govorice. Če se bo začela šjora na vročem sedežu prestavljati in pogledovati vstran oziroma če se nam bo nagonsko zdelo, da pri osebi nekaj smrdi, bomo lahko ubrali ostrejšo spraševalsko taktiko. Takisto se bomo ubadali z različnimi partnerji in v službi napredovali, dokaze pa bomo z analognima gobicama obračali v rokah in tako odkrivali nove detajle.
Kako napredna je animacija obrazov, ilustrira zanimiv podatek, da bo L.A. Noire prva igra, ki jo bodo 'prikazali' na newyorškem filmskem festivalu Tribeca od 20. aprila do 1. maja. (sn)

Rockstar za PS3 in xbox 360, 20. maja

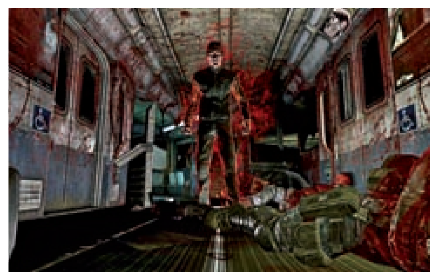
F.E.A.R. 3

Nekatere stvari enostavno nočejo umreti. V tretjem delu prvoosebne strašljivske streljačine se namreč vračajo tako paranormalno srhljiva Alma kot njena sinova iz prvenca – nesojeni heroj Point Man in njegov zlobnejši, telepatski brat Fettel. Štorija se nadaljuje devet mesecev po posiljevalskem finišu iz dvojke in vse bolj jasno postaja, da dogodek ni bil le Becketova halucinacija. Almin psihokinetični vpliv se na rovaš njene zanositve iz dneva v dan zgolj stopnjuje ter počasi briše meje resničnosti po vsem, že tako razrušenem mestu Fairport. Kako to, da se je Fettel vrnil iz onostranstva in zakaj nam bo tokrat 'pomagal'? Koga ali kaj bo rodila Alma?



Za še pristnejši občutek groze so avtorji k sodelovanju povabili kultnega režiserja Johna Carpenterja (Escape from New York, They Live), ki bo bdel nad vmesnimi filmčki, ter pisca grozljivih stripov Steva Nilesa, zadolženega za dialoge in scenarij. Igralna plat naj za vsem tem ne bi zaostajala, saj so napovedane spremembe v špilavskem pristopu. Med njimi poleg izboljšanega sistema streljanja iz zaklona in večjega poudarka na uporabi gromozanskih robotskih oblek najbolj izstopa co-op.

Sodelovalni način v grozljivščini? Mar ne pomeni to privzeto zabitih, umetno pametnih kolegov, ki dodatno kvarijo puščavniško izkušnjo in jo ropajo tesnobnosti? Na srečo ne, ker bo solo igranje dejansko samotarsko. Kot Po-



int Man se bomo prebijali po zdaj še bolj raznolikem okolišu Fairporta, upočasnjeno rešetali oziroma tepli človeške ali malo manj človeške kanalje ter se tresli ob zlovеščih dogodkih in štorijalnih namigih. Če se nam bo zahotelo podati v akcijo s kolegom, se bo ta strahovanju pridružil kot paranormalni bratec Fettel. Krogla v čelu ga je očitno spodbodla k bolj duhovnim praksam, saj je možakar sedaj pravcati tustranski bavbav, ki lahko zavoljo manka fizičnega telesa in uničujočih telekinetičnih moči nasprotnike celo obsede. Vidimo snajperista? Hop vanj in že imamo ubojito puško v rokah. Bi raje bazuko? Ni panike, skok v soldata z bazuko. V tovrstnih prevzemih bomo tako pridobili še vse lastnosti bitja, ki nas bo gostilo, kot so različni napadi in hitrost premikanja. Zveni obetavno.

Da ne bi bila izventelesna izkušnja omejena na špilanje v dvoje, bo po vsaki opravljeni stopnji poleg Point Mana mogoče igranje tudi z njegovim polprosojnim sorodnikom. Pri vnovičnem skozihodu naj bi za svežo izkušnjo skrbela prilagodljiva umetna pamet sovragov, za katere avtorji pravijo, da bodo nadvse brihtni v pozicioniranju po prostoru, ter poseben 'režiser', ki bo nalik onemu iz Left4Dead doziral valove neprijetnežev in skrbel za subtilna presenečenja. Zdaj vidiš viseče truplo in mlake krvi, drugič ne!

Od načinov so razen (sodelovalno) štorijalnega zaenkrat konkretneje obelodanili le večigralskega, ki mu – brez heca – rečejo 'fucking run'. V njem bodo štirje igralci bežali pred zloveščim, smrtonosnim oblakom. Poudarek ne bo na pobijanju vsevprek, temveč na doseganju cilja, kar bo odvisno od taktičnega odstranjevanja tolovajev. Po vsej verjetnosti lahko mirno računamo še vsaj na deathmatch in capture the flag, ki sta že strašila v predhodnikih.

Sedaj pa, če mi oprostite za trenutek, mislim, da nekdo trka na okno. Črnolasa, bledolika pojava... heh, kakšno naključje. Pravi, da ji je ime Alma. Crk. Špric. Raztrg. (ms) ***Warner Bros. za PC, xbox 360 in PS3, 26. maja 22. aprila***

Konzolne cifre

Dospele so uradne številke raziskovalnih podjetij NPD Group in International Data Group o tem, koliko je po evropskih in ameriških domovih konzol. Cifre pravijo, da je evropski trg decembra lani štel 46 milijonov DSov, 25 milijonov wiijev, 14,8 milijona PSPjev, 14,7 milijona PS3jev in 13,7 milijona xboxov 360. Ameriški podatki pa velijo 47,3 milijona DSov, 34,2 milijona wiijev, 25,4 milijona xboxov 360, 19 milijonov PSPjev in 15,4 milijona PS3jev. PS3 torej vodi v Evropi in xbox čez lužo. Drugače je PS3 koncem lanskega leta, če upoštevamo ves svet, prehitel xbox s 43,4 milijona kosov proti 42,9 milijona, medtem ko wii sesuva oba s 75,5 milijoni enot v domovih. PSP je drugače pri Japoncih dosti popularen, Sony pa mu je spustil evropsko ceno na 130 evrov, medtem ko britanska ostaja enaka, ker je funt premočan. Zdaj veste.

Avtor Machinariuma pripravlja dva naslova

Čeh Jakub Dvorsky, avtor odlične avanture Machinarium (197, 90), dela kar na dveh pustolovščinah. Samorost 3 bo tretji del serije, ki je pred osmimi leti pravzaprav začela Jakubov indie vzpon (prvi del je zastonj na Amanita-design.net). No, beli škrateljc v bizarnem svetu iz starih risank je še oddaljen. Prej, proti koncu leta, dospe Botanicula, v kateri bomo nadzorovali pet rastlinskih bitjec, ki bodo preprečevala, da



bi jim paraziti pojedli hiško na drevesu. Igra bo s hecnim, navdahnjenim okoljem, raziskovanjem in kopico nenavadnih ugank nalik prejšnjim Jakubovim podvigom. Oba naslova naj bi poleg PCja videle nekatere konzole in tablice, avtor pa si prizadeva Machinarium spraviti na PS3.

Se situacija okoli razbitja zaščite PS3 umirja?

V prejšnjih mesecih smo poročali, kako je več skupin hekerjev playstation 3 na stežaj odprlo za poganjanje domače in s tem spiratizirane kode. Sony je ustrelil nazaj in več predrznežev, med njimi najbolj razvpitega Georga 'geohot' Hotza, tožil zaradi kršenja pravil intelektualne lastnine. Limonadi ni bilo videti konca, saj Hotzu ni dišalo, da bi svoj hardver oddal Sonyjevim možem v preiskavo, kot mu je naložilo sodišče. Kdo bo pa dovolil, da mu brskajo po domači zbirki pr0na?! Zato je hodil na 'počitnice' v Južno Ameriko.

Toda kdor si je delal zaloge kokic, naj neha, kajti vpleteni strani sta v začetku meseca že dosegli izvensodni sporazum. Podrobnosti dogovora niso razkrili, jasno pa je naslednje: fante se je zavezal, da načina razbitja ne bo več aktivno širil naokrog, in je odstopil od zahteve, naj Sony povrne možnost namestitve drugega operacijskega sistema na PS3. Druga stran pa je Hotza odvezala krivde, če le ne bo žleht na kak nov način. Šušlja se, da so ga celo zaposlili.

Novica je prišla le nekaj dni za objavo amorfne hekerske grupe Anonymous, da se vključuje v boj za 'svobodni PS3'. Trdijo, da so s preobremenjevanjem linij prav oni povzročili počasno delovanje servisov Playstation Network in Store v začetku tega meseca (mi nismo občutili ničesar). Nemara je skupnost 'zmotila' posodobitev 3.60 za konzolo, ki precej spreminja način avtentikacije kode, s čimer otežuje piratiziranje. In hekerji imajo zopet izziv.

Prey 2 v 2012, Minecraft še letos

Iz ZeniMaxa so sporočili, da lahko prvoosebno streljanko Prey 2, o kateri je krožilo že dosti domnev, v resnici pričakujemo naslednje leto. Avtorji so isti kot pri izvirniku, se pravi Human Head Studios, štorija pa bo to pot drugačna, saj naj bi sledili medzvezdnemu lovcu na glave, ki bo ... lovil alienske glave. Prej bomo videli Minecraft, ki ga v bistvu gledamo že od lani, ko je 'izšel' v inačici alfa. Uradni datum izida, 11. 11. '11, je tako zgolj formalnost in nalašč izbran tako, da bo hodil v zelje Skyrimu. Bogi Elder Scrolls. Studio Obisidan ima drugačne probleme: odločili so se, da morajo Dungeon Siege 3 še piliti, zato so ga prestavili s prvotnega 27. maja na 17. junij. Ob prednaročilu na Steamu dobiš zastonj še enico in dvojko.

Med telegrafskimi najavami najdemo naslednika kultne ostrostrelščine Sniper Elite. V dvojki se bomo zo-



pet potepali po Evropi v drugi svetovni, tvrdka Rebellion pa z izidom streljа v naslednje leto. Menda na PS3, ostali sistemi so še bolj v zraku. Podobno malo detajlov vemo o novem Sonicu, za katerega je Sega dala na plano le dražilnik. Špil se bo verjetno zval Sonic Generations in dospe na xbox 360 ter PS3.

Dungeon Hunter: Alliance

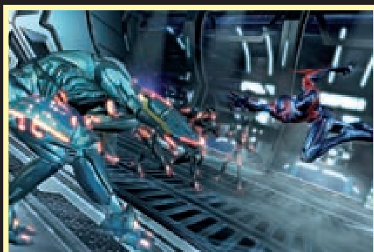
Gameloft je najbolj znan na mobilniškem odru, kjer je oral ledino z javanskimi igrami, zdaj pa caruje v špilovju za jabolčnike. Eden od njihovih znamenitejših izdelkov tega perona je diablovščina Dungeon Hunter. Nov del serije zdaj v obliki digitalne nizkocenovnice prihaja na playstation 3. Aliansa v naslovu ima pomen, zakajti poudarek bo na sodelovalnem štiriigralstvu – bodisi za istim zaslonom, bodisi po spletu. Skupništvo kajpakda ne bo obvezno in čiščenje podzemnih rovov, gozdov in razvalin bo delovalo tudi v samotarstvu, le bolj epsko bo v več. Umrtje v tem primeru ne bo usodno, dokler bo živ vsaj eden, ki bo padle tovariše instantno potegnil iz zagroblja. Da ne bo vroče krvi, pa bo igra sodelavcem pravično razdeljevala najdeno zlato in ostale draginje.

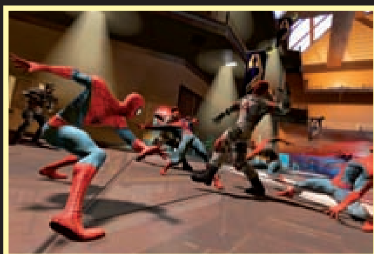


Izbira likov bo enaka kot v dlančniških izvedbah, torej bojevnik, lokostrelski stopač in čarodej. Vsak od junakov bo imel bujno krošnjo veščin in urokov, ki jih bo še kako potreboval, da se bo prebil skozi trideset nivojev, polnih šefov, njihovih pomočnikov ter skladiščnikov. Vodili jih bomo lahko tudi z movom, kar zna biti celo bolje od joypada.
Glede na videno špil resda ne bo vseboval nikakršnih prelomnosti in bo nadvse tipična diablovska izkušnja. A za desetaka obeta dovolj zabavnih predtelevizorskih uric. (Igra nas je presenetila z zgodnjim izidom tik ob zaključku redakcije, zato ni bilo časa za kakovostno preigranje. Opis prihodnjič.) (lf)
Gameloft za playstation 3, že na voljo

Spider-Man: Edge of Time

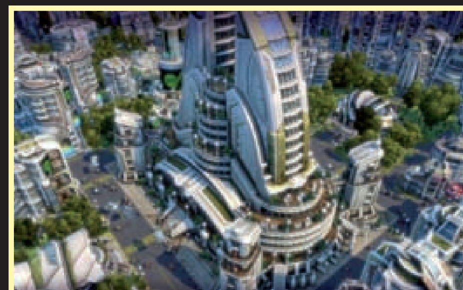






Kanadski studio Beenox je Activision januarja proglasil za glavno razvojno hišo popularnega metalca pajčevin. V prihajajočem Edge of Time bodo število pajkomožev s štirih v lanskem Shattered Dimensions skrčili na 'samo' dva: originalnega Petra Parkerja in Miguela O'Haro iz Marvelovega univerzuma 2099. Slednji je navdušenec nad Parkerjem in tudi sam v kostumu mlati zlobneže. Pri tem pa odkrije namere nekega zlobneža, ki kani vplivati na preteklost in krepniti prvega spajdrmena, s čimer bi spremenil čas. Junaka se morata povezati in poskrbeti, da bodo časovne niti ostale nedotaknjene. No, čim bolj, kajti naše odločitve s Parkerjem bodo imele posledice v prihodnosti. Če bomo fentali prototip nekega robota, se O'Hari ne bo treba mlatiti z robotskim šefom. Razen tega pa špil ostaja tretjeosebna akcijada z veliko brcanja negativcev v barvitih kostumih. (ag) ***Activision za PC, X360, PS3, wii, DS, in 3DS, jeseni***

Anno 2070





Blue Bytov Anno, najbolj priljubljena Yohanova serija poleg Barbie Horse Adventures, se bo prestavila v povsem drugačno okolje. Po letih 1602, 1503, 1701 ter 1404 bo letos pozimi trgovske barkače zamenjala za frčala na antigravitacijski pogon. V Anno 2070 bomo zidali velikanske moderne metropole, menda precej obsežnejše od vsega, kar smo lahko zmetali vkup v prejšnjih delih. Naslov kajpada ne bo več zgodovinski, bo pa postregel z dilemami, ki so aktualne danes. Najprej z vplivom na naravno okolje, ki se bo odzivalo na našo smer razvoja. Gozdičke bomo mogli bohotiti in izkoriščati sonaravno ali jih sesekati v surovine za nenasitni industrijski stroj. Hiške bodo bodisi obsijane s soncem, bodisi skrite pod oblaki dima iz tovarn in elektrarn. Vse odvisno od tega, koga si bomo izbrali – industrijsko frakcijo tycoonov ali zelene hipije ecoje, ki bodo posebej prilagojeni za protestiranje proti jedrskim elektrarnam. Prelestno ali zasvinjano okolico bo izrisoval povsem nov grafični pogon. (ag) ***Ubisoft za PC, pozimi***

A Game of Thrones: Genesis

Marketinški stroj deluje s polno paro in po splovitvi nadaljevanke po prvi knjigi v kultni knjižni fantazijski seriji A Song of Ice and Fire nas utegne doleteti ne le ena, ampak kar dve igri, ki bosta črpali iz Martinove franšize. Zanimivo, da obe delajo francoski Cyanide Studios. Nenavadna izbira ljudi, ki drugače kujejo biciklistične menedžerščine.
Zaenkrat napovedani Genesis bo akcijska strategija, ki pa s knjigo ne bo imela nobene zveze. Obsegala naj bi dogodke tam nekje od tisoč let pred začetkom sage, v dneh, ko je Westeros postal kraljestvo, do zadnje vojne za Železni prestol. Avtentičnost dogodkov izpostavljajo s tem, da nad razvojem puščavniške kampanje baje bdi pisatelj osebno. O tem, kako bomo napredovali skozi igro, zaenkrat molčijo. Zato pa poudarjajo, da bitke ne bodo odvisne le od surove vojaške moči. Vsaj enako pomembno vlogo naj bi igrali politika in ekonomija. Tako naj bi bilo moč med obleganjem sovražno mesto izstradati ali si ga podrediti s spletkarjenjem. Prav tako bo treba paziti na lasten hrbet, saj naj bi se nasprotniki posluževali istih taktik. Kar je tudi prav, saj dogajanje v knjigah dostikrat ne temelji na bridkem jeklu, marveč na ostrem jeziku. Aja, da ne pozabimo: ker bomo igrali v času vladavine Targaryenov, je logično, da bodo bojne enote tudi zmaji! Opala! (qt)
Cyanide Studios za PC, poleti





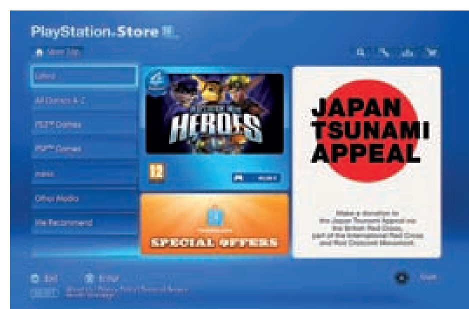
Kaj sta odnesla potres in cunami?

Najprej so se 11. marca na Japonskem zatresla tla, potem je tamkajšnjo obalo zalil cunami, na koncu pa so zaradi težav s poškodovano nuklearko marsikje ugasnile luči in zastale tovarne. Po naravni je deželo vzhajajočega sončka zadela gospodarska katastrofa, ki je odjeknila v tehnološki branži in industriji iger. Trakove so bili zaradi izpadov elektrike primorani začasno ustaviti Sony, Panasonic in Toshiba. Zato so že začele trpeti zaloge Applovega ipada 2, saj četrtino delov zanj naredijo na Japonskem.

Vsled zaprtja obratov, ki izdelajo 25 odstotkov vseh svetovnih silikonskih komponent za polprevodnike, po mnenju številnih strokovnjakov ne bo prizadeta le azijska, marveč svetovna industrija elektronike. Sony Ericsson je zaradi posledic naravne nesreče premaknil datum začetka prodaje paradnega telefona xperia arc na julij, za nedoločen čas je bil prestavljen prihod ipada 2 na japonski trg, pričakujejo pa se še podražitve in pomanjkanje elektronskih naprav, opremljenih z vrati USB 3.0 in zaslončki LCD. V javnost so hitro pricurljale informacije, da naj bi zamujala tudi prenosna igralna konzola PSP 2 oziroma NGP, kakor se glasi njeno zaenkratno ime. A Sony je zaskrbljene potolažil, da naj bi drkalica vseeno našla pot na prodajne police do načrtovanega datuma – praznične sezone koncem leta.

Nekaj težav pričakujejo tudi na septembrskem igričarskem sejmu Tokyo Game Show, saj bodo morali energijsko požrešno prireditev zaradi omejitev porabe elektrike bržda vsaj delno oklestiti. Poleg tega preverjajo, ali je prizorišče sejma Makuhari Messe sploh še varno ali pa so ga potresni in popotresni sunki preveč poškodovali.

Cunamijsko-potresnemu šoku niso ušle niti igre. Odloženi so namreč izidi nekaterih naslovov, predvsem tistih, v katerih se proti igralcu zaroti narava. Tako so v različnih delih sveta prestavili Disaster Report 4, Motorstorm: Apocalypse in Add One Piece: Unlimited Cruise, pa še Yakuza: Of the End za playstation 3, Dead or Alive Dimensions za 3DS in Warriors: Legends of Troy za xbox 360 ter PS3.



Nabirka novic za črno kroniko ima sončno plat. V pomoč japonskim kolegom sta solidarno nastopili tako igričarska skupnost kot industrija. Za žrtve katastrofe so lahko zanesenjaki darovali na mnogo načinov, med drugim v playstationovi spletni štacuni, z nakupom cenejših PopCapovih iger za iphone in ipad ali z odštetjem 99 centov za Street Fighter 4 za iOS, kar je Capcom sceloma namenil za pomoč prizadetim. Zynga je s pomočjo uporabnikov svojih Facebookovih iger zbrala 2,5 milijona dolarjev pomoči, tri četrt milijona pa je iniciativi prispevala pop monstruoznica Lady Gaga. Slovenci smo s prispevki za pomoč Japoncem zbrali več kot 30.000 evrov, dočim so 150 evrskih tisočakov pomoči obljubili Pahor in njegovi vladni kompanjoni.



V gesti sočustvovanja s sonarodnjaki so v Capcomu iz Osake objavili dve namizni ozadji z junaki igre Street Fighter 4, s katerima želijo dvigniti moralo prizadetih v potresu in cunamiju. Seveda so žrtvam pomagali tudi konkretneje, s 100 milijoni jenov (nekaj več kot 800.000 evrov) prispevkov.

Intel z novimi poceni trdninskimi diski

Trdninsko diskovje (SSD – Solid-State Disk), kjer se podatki shranjujejo na čipe s pomnilnikom flash, je dandanes še vedno občutno dražje od klasičnega sukalnega. Zato ima večina proizvajalcev dve liniji, eno za može z aktovkami samsonite ter drugo za domače uporabnike. Pri Intelu je slednja, znana po nazivom X-25M (za razliko od dražje X-25E), ravnokar dobila naslednika. Intel SSD 320 je nova, formalno tretja generacija velikanovih cenejših flashevskih diskov, katere glavna značilnost je izboljšanje proizvodnega procesa. Z njim so gradnike zmanjšali s prejšnjih 34 na 25 nanometrov, s čimer lahko na enako prostornino spravijo več pomnilniških celic. Posledično je nekaj nižja cena: 80-gigabajtna različica stane 155 evrov.



Čeprav vsi novejši SSDji pridejo v prenosniškem dveinpolpalčnem formatu, v laptopih še vedno prevladujejo sukalni diski.

Poleg omenjenega premore nova družina še člane s 40, 120, 160, 300 ter 600 gigabajti, njihove zmogljivosti pa se znatno razlikujejo. Najslabše jo odnese najmanjši model, ki premore zaporedno branje z 200 MB/s in pisanje s samo 45 MB/s. Pri 80-gigabajtnežu se številke dvignejo do 270 in 90 MB/s, z višanjem kapacitete pa dosežejo 270 in 220 MB/s. Razlog za ne ravno presunljive zmogljivosti je v uporabi že dve leti starega Intelovega krmilnika, ki je poleg čipov flash drugi poglavitni sestavni del SSDja. Ta novince veže na vodilo SATA 2 v času, ko konkurenca s krmilniki sandforce že prehaja na hitrejšega SATA 3. Imajo pa člani niza 320 nekaj dodatkov, ki so bili doslej domena dražjih SSDjev. Vdelano je 128-bitno šifriranje AES, v napravicah pa ždijo kondenzatorji, ki ob izpadu napajanja dostavijo še dovolj elektrike, da se podatki zapišejo s predpomnilnika na disk.

Intel je kmalu za splovitvijo tristodvajsetk napovedal, da bo pomnilniške čipe flash, ki jih razvija v sodelovanju z Micronom, v 20-nanometrskem razredu razvil še pred letošnjo jesenijo.

Philipsov pametni televizor

Nedavno je Philips predstavil izboljšano vizijo pametnega televizorja, v kateri so že znani funkciji net TV, ki omogoča ogled spletnih vsebin in izposojo filmov, dodali krmilni modul control, spremljevalec programske sheme EPG in odjemalnik UPNP A/V z imenom simplyshare. Vse skupaj so zapakirali v paket smart TV in ga vgradili v vse predstavnike višjih serij svojih širokozasloncev tekočega modelnega leta, ki bodo na police prišli poleti. Tako bo moč vse naprave iz serij 6, 7, 8 in 9 krmiliti s pametnimi mobilniki ali tablicami. Aplikacije bodo kmalu na voljo na Philipsovi strani za paleto prenosnih jabolk in androidnih gizmov. V navezi s prenovljenim spremljevalcem programske sheme bo TV tako postal snemalnik na daljavo. Simplyshare pa odpravi potrebo po medijskem strežniku na računalniku, saj kar sam poskrbi za cuzanje medijskih vsebin z okoliških ožičenih ali brezžičnih naprav. Slaba novica je, da zavoljo strojnih zahtev, ki jih zadeva potrebuje, ne bo nadgradenj za starejše modele.



Znana cena novega commodorja

Pred meseci smo poročali, je skupina Američanov, zbranih pod imenom Commodore USA, lani odkupila pravice do znamk Commodore in Amiga ter ju kani preporoditi. Zatem so nam dovolili pokuk na novi commodore 64. Stvarca bo imela obliko originala, torej tolste tipkovnice, v katere ohišje bo stlačena vsa trdnina: Intelov dvojedrni procesor atom D525 pri 1,8 GHz, Nvidijin grafični čip ion 2, 160 GB velik trdi disk, sukalnik za DVD ter 2 gigabajta rama, nadgradljiva na štiri. Poleg 64tke ponujajo še dva modela, močnejši VIC-pro s poštenim štirijedrnikom ter šibkejši VIC-slim.



Sedaj poznamo tudi ceno, ki je prav tako legendarnih 595 ameriških dolarjev – natanko toliko, kot je C64 koštal ob nastopu leta 1982. Vendar za toliko novcev danes dobiš napravo, ki dejansko ima zaslon (!!), zato je smisel nakupa vprašljiv.

Gizmo je že moč prednaročiti. Prvi primerki še ne bodo imeli emulatorja za izvirnik, ki naj bi prišel v nekaj mesecih. Namesto tega bodo kupci dobili disk z Ubuntu Linuxom ali Okni, če si jih zaželijo. Razpošiljanje bodo pričeli proti koncu maja.

AMD z malo drugačnim radeonom HD 6700

Prva predstavnika niza AMDjevih grafičnih kartic za srednji razred radeon HD 6700, HD 6770 in 6750, rodovno v resnici izhajata še iz prejšnje generacije, niza HD 5700. V njiju namreč tiktaka tamkajšnji čip z imenom juniper. V začetku meseca so predstavili radeon HD 6790, ki pa si že zasluži nositi šestico, saj je izdelan okrog čipa barts LE, ki je v zmogljivejši inačici jedro kartic serije HD 6800. Novinec izkorišča tiste srčike, ki so imele preveč defektnih pretikal, da bi jih posadili v 6800tke, zato jih del izklopijo in ekola, nova serija. V njih se tako poti 800 stream procesorjev pri 840 megahercih, kar je precej več od 775 MHz na radeonu HD 6850. Zato ima kartica tudi višjo porabo, kar je malce neintuitivno glede na nižje zmogljivosti. GPU je zvezan z gigabajtom pomnilnika pri 1050 MHz. Nova kartica gre za okoli 130 evrov, s čimer AMD žuga Nvidijinemu geforcu GTX 550 ti.

BERA TEKMOVANJ 2011

Po kriznem obdobju vsled gospodarske recesije se je profesionalno igričarstvo pobralo in slutiti je, da bomo letos priča novim tekmovalnim vrhuncem. Aggressor z optimizmom preleti položaj doma in na tujem.

Pretekli leti sta za profesionalne žokalce tipk in mišk žal minili v znamenju zmanjšanih nagrad in krčenja obsegov tekmovanj, saj v recesiji najprej nasanka tisto, kar ni življenjskega pomena. A v drugi polovici dvatisočdesetega je bilo zaznati občuten optimizem, kajti večje lige, kot so World Cyber Games, Electronic Sports League in Major League Gaming, so s prilagoditvami uspešno zdržale finančne in organizacijske pritiske. Prerodil se je tudi Electronic Sports World Cup, ki je po enoletnem premoru julija spet uspel organizirati finale.

Drugi razlog za radost je nenadejan razmah ogledov posnetkov tekmovanj. Za to sta pretežno zaslužna Starcraft 2 in Super Street Fighter 4, ki sta s svojo simpatičnostjo in na videz preprosto, a hkrati globoko mehaniko med ljubitelje potegnila ogromno tistih, ki dogajanja prej niso spremljali. Čeprav niste zanesenjak, za Starcraft oddeskajte na YouTubov kanal Huskystarcraft in si oglejte kak riplej, za SSF4 pa denimo na Shoryuken.com. Spremljevalci scene smo si skupni, da je dobro komentiran in lahko dostopen prenos tisto, kar bo v bližnji prihodnosti ločilo najbolj priljubljene dogodke od manj uspešnih.

Electronic Sports League

Na evropskem področju je čutiti rast lige Electronic Sports League in ker je nedavno postala poglavitnejši element slovenske igričarske scene, si jo oglejmo pobliže. Njen amaterski začetek sega v leto 1997, 2006 pa se je rodil najvidnejši vsakoletni dogodek pod okriljem te znamke, prvenstvo Intel Extreme Masters, ki se po več kvalifikacijah bombastično konča s 'svetovnim prvenstvom'. Intel Extreme Masters poteka čez zimo in letos se je zaključil na hannovrskem Cebitu 5. marca s finali štirih iger: Counter-Strika 1.6, Starcrafta 2, Quaka Live in League of Legends.

Z nagradnim skladom čez sto tisoč evrov se zaključni dogodek IEMa uvršča med večja tekmovanja, a je le eden od obrazov ESLja – namreč tisti, ki ga sponzorira Intel. Poleg njega je imel svoj niz turnirjev ESL Major Series tudi Asus, ki pa jo je nato podurhal in odvrtek predal Intelu ter Alienwaru. ESL Major Series je za razliko od globalnega Intel Extreme Mastersa zgolj evropski.

Okostje ESLja predstavlja razvejan evropski sistem nalinijskih tekem, ki je z milijonom tristo tisoč aktivnih članov po velikosti že presegel nekdaj vodilno navezo Global Gaming Leagua in ClanBasa. Vanj se lahko vključi vsak sosedov mulec, saj je pristopnina brezplačna. Od tu približno desetina udeležencev napreduje v Amateur Series, desetina najbolj el33t od teh pa v Pro Series, kjer prijavnina ta hip znaša trideset evrov letno.

Od lani imamo tudi v Podalpju prerojeno domačo izpostavo Electronic Sports League, katere spletna stran je *Esl.eu/si.* Trenutno organizirajo devet lestvic: Call of Duty Black Ops 1 na 1, Counter-Strike 1 na 1, FIFA 11, League of Legends 1 na 1 ter 5 na 5, Starcraft 2, Trackmania Nations Forever 1 na 1, War Rock in Haxball. Odvisno od števila igralcev dodatno prirejajo miniturnirčke, tako imenovane 'cupe' ali pokale. Ti so napogostejši v Starcraftu 2 in League of Legends, ki sta najbolj priljubljena naslova na slovenskem ESLju. Za LoL so pridobili podporo avtorjev Riot Games, ki kot nagrade podarja valuto za nakupe v svoji internetni štacuni.

Zaradi majhnosti Slovenija bržda nikoli ne bo videla svojih Amateur in Pro Series, ker so le-te vezane na državo. A tekem višjega ranga oropani ne bomo, saj ESL premore več dodatnih turnirskih sistemov. IEM in EMS smo že omenili, k nam pa je prispel ESL Champions Series. Prva slovenska sezona dotičnega tekmovanja poteka te dni, med 12. aprilom in 5. majem, z nalinijskimi kvalifikacijami v Starcraftu 2 ter Trackmaniji Nations Forever. Šestnajst igralcev Starcrafta in dvanajst Trackamanie se poteguje za po štiri mesta na finalu, ki se bo 7. maja odvil v Vodafone Areni v ljubljanskem BTCju. Če bo podvig uspel, organizatorji na čelu s Sebastjanom Barbom drugo sezono načrtujejo že za jesen. Kot pravi Barbo, je "glavna ovira pri rasti obsega lige majhnost Slovenije", tako z vidika sponzorjev kot števila igralcev. Stara štorija.

Kaj ostane velikim?

V Čezlužju medtem še vedno kraljuje Major League Gaming, ki je pretežno konzolastičen, z izjemo aren v World of Warcraft v letu 2009 in Starcrafta 2 od lani dalje. V Južni Koreji pa prihaja do premikov zaradi mahinacij ob izidu Starcrafta 2, o katerih smo že pisali v Jokerju 205. Na kratko: Blizzard hoče dobiti del pogače, ki jo pečejo gigantska korejska tekmovanja, zato so skušali z vezavo na Battle.net prevzeti nadzor nad ešportom. Korejskim televizijcem to ni dišalo in so začeli groziti z napadi zergov, Blizzard pa je v povračilo pravice za prenose oddal le tvrdki GOM TV. Ta je zatem organizirala Global Starcraft 2 League ali GSL, ki je ta trenutek uradno edina zveličavna liga za Starcraft 2 tam spodaj. Po zaslugi korejskih igralcev z nečloveško motoriko je tudi najkvalitetnejša.

Nam poleg ESLja ostaneta 'stari' globalni tekmovanji, World Cyber Games in Electronic Sports World Cup. Tod je možnost za mednarodni preboj večja, saj prvouvrščeni v kvalifikacijah odpotujejo na finale v borbo s svetovno smetano. Ni presenečenje, da Anže 'JoZha' Polc, ta hip vodilni na lokalni lestvici Electronic Sports League v Starcraftu 2, pravi, da največ upov polaga v ti tekmovanji. World Cyber Games še vedno organizirajo Srbi okrog WCG Adrie. Domače kvalifikacije so predvidene za junij, planirani spisek iger pa sestavljajo Counter-Strike 1.6, arene v WoW, Starcraft 2, Warcraft 3: The Frozen Throne in FIFA 11. Končni nabor je odvisen od števila prijav, ki se začno ta mesec, dočim bo finale jeseni v Koreji.

Tudi vrhunec Electronic Sports World Cupa bo ob podobnem času, od 21. do 25. oktobra v Parizu. Obljubljajo razkošno prizorišče s šest tisoč kvadratnimi metri površine v okviru pariškega igričarskega tedna. Zato se lahko nadejamo konkretnejše izkušnje, kot je bila lanska v Disneylandu. Slovenske kvalifikacije bodo septembra, podrobnosti še ni.

Kar se tiče manjših domačih tekmovanj, niz Grand LAN zaradi težav s pokrovitelji žal spi in v bližnji prihodnosti nanj ne moremo računati. A nadebudnežev ne manjka, saj se lahko Štajerci 14. in 15. maja nadejajo velikega Spid LANa v mariborskem ŠTUKu. Hop na Spid.si. No, to bo bolj lokalni dogodek, tako kot denimo pretepaški turnir Sonic Boom v Celju od 28. do 29. maja, kjer se bo igralo Super Street Fighter 4, Marvel vs. Capcom 3, BlazBlue: Continuum Shift in Mortal Kombat. Oba nista povezana z velikimi ligami, kjer Slovenci še nismo dosegli občutnejših uspehov. Ker je večina naših imen, ki so pretekla leta tekmovala v vidnejših tujih klanih, nehala nastopati, bi bil čas, da se zmigamo in damo v Parizu ter Seulu vedeti, da znamo pod Alpami pritiskati gumbe tako, da pade headshot. Ostali pa navijat!



Partija League of Legends na letošnjem finalu Intel Extreme Masters v Hannovru. Prizor je na te vrste tujih dogodkih stalnica, pri nas pa lahko o taki udeležbi gledalcev ta hip le sanjamo.

Privid?

Samo Anni vam ob nakupu prenosnika **podari še izjemno darilo.**

Obiščite trgovino v Trzinu ali na spletu - www.anni.si in **preverite izjemno ponudbo**!

17.3"

759,90 PPC z DDV

Prenosnik
HP Compaq 4720S (XX836EA)

- Zaslon 43,9 cm (17.3") HD+ LED (1600x900) nesvetleč
- Procesor Intel Core i3-380M 2,53 Ghz, 3MB
- Pomnilnik 4 GB DDR3
- Trdi disk 640GB 5400rpm
- Grafika Ati Radeon Mobility HD6370 1GB DDR3 Dx11, ...
- Garancija 1 leto
- **Priložena HP torbica**

Prenosni računalnik + večfunkcijski tiskalnik skupaj samo

729,90 eur z DDV

373,90 PPC z DDV

Večfunkcijska naprava
HP OfficeJet Pro 8500A Plus

- A4 Večfunkcijski brizgalni barvni tiskalnik
- Print / scan / copy / fax / web
- Hitrost tiskanja do 34 str/min b, 35 str/min čb
- Ločljivost tiskanja do 4800x1200, spomin: 64MB
- Povezave USB 2.0, mreža, PictBridge, Wireless
- Duplex, 6 cm LCD, čitalec kartic
- Garancija 1 leto

tel. 01 5800 800 | www.anni.si | info@anni.si

Vse cene so informativne in vsebujejo DDV. Vse cene vsebujejo gotovinski popust. Akcijske cene veljajo samo pri plačilo z gotovino in veljajo do 30.04.2011 oziroma do odprodaje zalog.


anni
Anni d.o.o., Motnica 7a, Trzin













Vikendaši:

napad nove špilavske generacije



Medtem ko je ponosni gejmer v zadnjih letih kot vedno zavzeto stiskal zapletene kombinacije knofov v najnovejši pretepačini ali v virtualnih planjavah snoval junaško taktiko za napad na sosednjo fantazijsko deželo, se je okoli njega zgodila tiha revolucija. Mati za računalnikom vedno pogosteje igrajo 'igr'ce', sestra pobesnelo klika po Facebookovih družabnih špilčkih, stric se sumljivo dolgo ukvarja s svojim fensi mobilnikom. Šerlok se poda v lov za izmuzljivo množico nedeljskih, 'casual' ali po domače vikendaških igralcev.

Hitra rast števila priložnostnih igralcev, ki prej take vrste zabave niti povohali niso, je v industriji špilov marsikatero pravilo zapisala na novo. Vedno bolj zmogljivi telefoni, wii v marsikaterem gospodinjstvu in globalna spletna povezanost Fejsbukarjev so na plan izbezali milijone uporabnikov, željnih manj zahtevnih iger. Takih, s katerimi lahko zapolnijo urico prostega časa in preženejo zehavico med čakanjem na sestanek ali vozilo javnega prometa.

Še pred tremi leti ni bilo tako. John Vechey, soustanovitelj podjetja PopCap, enega največjih razvijalcev in založnikov priložnostnih iger, je leta 2008 na neki konferenci besnel: "Največji problem naše industrije je ta, da ljudje ne igrajo iger. Pozabljamo, da ljudje mislijo, da jih sploh ne bodo znali igrati." In res večina sodobnih izdelkov, namenjenih predanim špilavcem, zahteva krepak nabor spretnosti in znanj. Ko nekomu, ki ga niso nikdar vpeljali v lepote in skrivnosti virtualne zabave, pokažeš Call of Duty, World of Warcraft ali Civilization, bo njegov odziv praviloma – razumljivo – odklonilen. "To je preveč zakomplicirano, tega se jaz ne bom nikoli naučil." Taki ljudje se nimajo za igralce, je povedal Vechey, čeprav jih veliko uro ali več na dan nažiga kak špilček 'tri v vrsto', kot je prvak priložnostnih iger Bejeweled. Po njegovem mnenju je ravno porast hardcore špilov v zadnjih dvajsetih letih odtujil 80 odstotkov občinstva. A zdaj se je teh izgubljenih 80 odstotkov vrnilo. Z obrestmi, ki so se spremenile v velike dobičke igričarske industrije.

Politično korektna zabava za množice

V tej masi običajnih ljudi, oboroženi z novimi tehnologijami, je industrija zavohala zaslužek. Priložnostne igre so namenjene najširši publiki, njihovo geslo pa je 'zabavnost in preprostost'. Izgovor, da je stvar prezapletena, odpade, prav tako so ti naslovčki glede na mnogokrat zasoljene cene veliko bolj prijazni do denarnice. Uporabnik si jih lahko potegne s spleta v zameno za peščico evrov ali se zastonjkarski zabavi preda na kakem od mnogih spletnih portalov. Prav tako je na konzolah in računalnikih mnogo iger, ki ciljajo na slehernika, a je treba zanje vseeno plačati polno ceno, za določene pa dokupiti še kak kos plastike.



Big Fish Games, eden največjih spletnih distributerjev priložnostnih iger, je zabeležil več kot milijardo dolpotegov. Ponuja vsaj eno novost dnevno.

No, nedeljske igre ne zahtevajo dodatnih investicij, zaradi okleščenosti so majhne in se jih da brez večjih težav prirediti za širok nabor platform. Zato so se z lahkoto razpasle povsod, na osebnih računalnikih, dlančnikih in telefonih, na Facebooku, Steamu in spletnih portalih, nintendu DS, wiiju, v manjši meri na xboxu 360 in playstationu 3. Za preproste arkade, avanturice, Tetris, pasjanso, Bejeweled ali n-to verzijo Asteroids ne potrebuješ nabildane gejmerske mašine ali novogeneracijske konzole.
Visokoproračunski izdelki za računalnike in konzole so zvečine narejeni po meri ter okusu mlajšega moškega občinstva, kar pomeni 'bum, tresk, ratatatata, špric'. Ustvarjalci priložnostnih iger pa skušajo ujeti ljudi vseh starosti, narodnosti in obeh spolov, zato so njihovi izdelki nenasilni in politično korektni. Očitno dobro vedo, komu svojo virtualno robo prodajajo. Samo po spletu jo igra več kot 200 milijonov ljudi, mošnjiček pa za priložnostne igre največkrat odvežejo ženske in starejši od trideset let. To je seveda od hardcorašev korenito različna skupina ljudi z drugačnimi navadami. Priložnostne igre ponavadi igrajo kratek čas, od pet do dvajset minut naenkrat, čeprav se stranke k nekaterim vračajo pogosto. Verjetno je že marsikdo opazil tisti simpatični materinski sindrom samo-še-eno-pasjanso-preden-grem-kuhat, tako podoben onemu trdojedrnemu 'samo še eno mesto v Civi 5 osvojim, pol pa spat' ob štirih zjutraj.



Priložnostne pustolovščine, kot je serija Dream Chronicles, so sicer skromna tolažba za prave avanturiste. A za nizko ceno ponujajo dovoljšen izziv.

Od Okenskih igric do spletnega buma

Pasjansa ali Solitaire, ki jo Microsoft prilaga Oknom že od leta 1990, velja za prvo globalno razširjeno priložnostno igro, saj se je samotarskega zlaganja kart doslej lotilo več kot 400 milijonov ljudi. Zaradi priljubljenosti so ji sledile druge, v pisarnah širom sveta v nedogled klikane okenske igrice, kot so minolovec, Hearts in FreeCell. A še pred temi vesoljno znanimi Gatesovimi brezplačnicami za zmanjševanje učinkovitosti dela je nekaj iger nepreklicno zaznamovalo vikendaško igričarjenje. Atarijeva Pong in Asteroids sta se rodila v sedemdesetih na avtomatih in kasneje preskočila na vse mogoče platforme. V osemdesetih je haral Tetris in doživel vrhunec 1989, ko ga je Nintendo priložil game boyu.



Kakorkoli jo obrneš in pofarbaš, je pasjansa le pasjansa. A če vam je okenska grda, si jo lahko privoščite denimo v zgornji kvazi 3D-različici.

Sredi devetdesetih so nedeljske igre začele selitev na splet. Najprej skromno v preprosti obliki HTML, nakar so s prihodom Flasha doživele bum. Tudi Bejeweled, ena najuspešnejših novejših priložnostnih iger, je pot začela leta 2001 v flashevski različici. Ko smo prve mobilne 'opeke' menjali za bolj elegantne in zmogljivejše telefončke, so preproste igre tudi na njih hitro našle domovanje. Najprej smo po zelenkastem zaslonu usmerjali razne kvadrataste kačice, zdaj v operacijskem sistemu Android igramo zasvojljive in lepo izdelane priložnostnice, kot je Angry Birds, kjer s fračo izstreljujemo ihtave ptičke v žlehtne prašičje frise.
V zadnjih letih so področje zabavne elektronike preplavili Applovi onegaji in Nintendov wii. Teren za novi vzpon priložnostnih iger je bil pripravljen. Predvsem zaradi wiijevega uspeha se je razširil izraz priložnostne, casual igre, česar pa se drži negativen prizvok. Kar ni presenetljivo, saj se je trg v gonji za denarjem nasičil z brezveznimi, posiljenimi in poldokončanimi wiijevskimi nedeljskimi neumnostmi, ki ne zmorejo navdušiti niti manj zahtevnih priložnostnih igralcev.
Tudi neodvisni in amaterski razvijalci so zase našli primeren prostor v spletnem svetu priložnostnih iger. Večinoma v Flashu in Shockwavu narejene izdelke ponujajo brezplačno, njihove prednosti pa so inovativnost, drznost in premikanje meja spletnega igranja.



Raymanovi pobesneli zajci so sicer le ena od številnih zbirk miniiger za wii, ki jih štanca priložnostna industrija. Prvi del je bil kul, od takrat pa gre serija Rayman Raving Rabbids nizbrdo.

Eden najbolj znanih družabnih portalov z igrami neodvisnih, 'indie' ustvarjalcev je Kongregate, ki sta ga leta 2006 vzpostavila sestra in brat Emily in Jim Greer. Uporabniki so nanj v nekaj letih naložili na tisoče iger, rulja pa je pridno igrala. Največ družabno dirkanje po ploščadih v Platform Racing 2, ki je zabeležil več kot 21 milijonov klikov. Kongregatova zasnova naredi-igro-sam se je obnesla tako dobro, da ga je lani odkupila veriga igričarskih štacun GameStop.

Ko dolarski drobižki postanejo milijarde

Ker je del privlačnosti priložnostnih iger nizka cena, jih praviloma ne zavijajo v lepe in drage škatlice ter jih ne razpošiljajo po štacunah, kjer bi jim trgovci nabili še obilno maržo. Večina 'casual' posla se odvija po spletu, za mamljenje kupcev pa so distributerji pogruntali vrsto fint in načinov izvabljanja fičnikov. Ponavadi lahko demo verzijo brezplačno naložimo na računalnik, telefon, tablico ali konzolo, za polno igro pa nato odštejemo nekaj evrov. Na družabnih omrežjih imajo igre neko vrsto navidezne valute, ki omogoča hitrejše napredovanje, kupimo pa jo lahko za nekaj drobiža, v skladu z mikrotransakcijskim modelom, ki se vedno bolj uveljavlja. Tudi Facebook je kot ibervaluto uvedel svoje plačljive 'kredite', ki jih je moč unovčiti v igrah. Spet druge priložnostnice se zanašajo na dohodek iz oglaševanja izdelkov ali jih v celoti sponzorira kako podjetje. Nekateri portali poznajo naročnino, ki nudi cenejši nakup in dolpoteg novih izdelčičev ali omogoča neomejeno internetno igranje.
Na največjih spletnih portalih za priložnostno igranje (MSN Games, Big Fish Games, Pogo, Miniclip Shockwave.com, RealArcade, Yahoo Games) večino zaslužka prinese dvajset najbolj prodajanih izdelkov. Priljubljene igre zato skoraj po pravilu dobijo nadaljevanja ali odvrtke. Hitrostno futranje gostov v igri Diner Dash je dobilo že peti del, manj uspešne igre pa po hitrem postopku pristanejo na virtualnem pokopališču.



PlayFirstova serija Diner Dash, kjer v vlogi marljive kelnarce Flo strežeš lačne tečnobe, je ena najbolje prodajanih dolpotegljivih iger vseh časov.

ŽANRI PRILOŽNOSTNIH IGER

Priložnostne špile na največjih prodajnih spletnih portalih delijo v več ohlapnih žanrskih sklopov. Vse skupaj ni preveč natančno zakoličeno, ker so mnoge predstavnice mešanice tuhtanja, akcije, pustolovskosti in še česa. Zato standardna žanrska razdelitev ni vedno uporabna.

Strategije: strateški žanr pri priložnostnicah večinoma zastopajo polarkadne igre upravljanja s časom, pri katerih je treba v predpisani minutaži postaviti določene zgradbe, nagrabiti zadosti denarja ali postreči tečnim gostom v oštariji. Ljubitelji prisegajo na serije Diner Dash, Cake Mania, Farm Frenzy (Nora Farma), Chocolatier, Virtual Villagers in Build-a-lot. Med strategijami se znajde kaka virtualna verzija namiznice Catan ali simulacija življenja Life Quest po vzoru legendarne PCjaške Jones in the Fast Lane. Priložnostni klikači se masovno udeležujejo poteznih spletnih strategij, kot sta preverjeni Travian in novejši Heroes Kingdoms.



Iskanje skritih predmetov: med priložnostnimi imajo posebno mesto igre, v katerih igralec na natrpanem zaslonu išče bolj ali manj skrite predmete s predočenega seznama. V tej niši zvrsti, ki se kliče 'hidden object game', je na stotine predstavnic. Tudi zato, ker jih ustvarjalci v vsakič malo drugačnem zgodbovnem ovitku izdelujejo kot po tekočem traku. V zadnjem času pa postajajo igre iskanja skritih predmetov z dodajanjem elementov drugih miselnic in pustolovskih ter arkadnih vložkov vedno bolj kompleksne ter zanimive. Najbolj so se na PCjih prijele serije Mystery Case Files, Dream Chronicles in Hidden Mysteries, zanimivi so proizvodiči po zgodbah Agathe Christie. V to kategorijo bi lahko na nek način uvrstili tudi špile, kjer igralec išče razlike med na prvi pogled identičnima slikama, kot je wiijev Spot the Difference.



Pustolovščine: tudi vikendašem so na voljo krajše in nezapletene pustolovščine, denimo serije Nancy Drew, Dream Chronicles, Aveyond in CSI. Mnoge so pomešane z arkadami, iskanjem skritih predmetov in drugimi žanri, da so nezahtevnemu igralcu zanimivejše in laže dostopne.

Arkadne, akcijske, ploščadne in športne igre: na spletnih portalih in v internetnih konzolnih štacunah, kot je WiiWare, mrgoli igric, v katerih so bolj kot možganske kapacitete pomembni refleksi. Streljanje vesoljčkov, maltretiranje zombijev (Plants vs. Zombies), razbijanje opek (Peggle), skakanje po ploščadah (Icy Tower), lovljenje predmetov (Music Catch), osnovni fuzbalčki in drugi športi so vedno privlačni za nekaj minut zabave in dostopni na vseh platformah. Posebno omembo si zasluži spletna stran Orisinal, ki je brezplačne arkade v Flashu zastavila na umetniško-zenovski način in ponuja ure (ali minute, po želji) sproščujoče zabave, pri kateri je rezultat veliko manj pomemben kot izkušnja.



Besedne igre in kvizi: tvorjenje besed iz naključno nametanih črk je največjo priljubljenost doseglo v seriji iger o učenem gmizavcu Bookwormu. Na spletu pa je na voljo še mnogo križankarskih in visličarskih zadevic v različnih preoblekah. Ne manjka niti kvizov z različnih področij, pri čemer imajo svojo navidezno različico skoraj vsi priljubljeni televizijski kvizi, kot je Milijonar. Čakamo na Kviskoteko.



Kvartaške in namizne igre: včasih, ko računalniki in konzole še niso bili stalnica v slovenskih domovih, si iz predala potegnil karte ali namizno igro, nabral kolege in tako zabil mnoge ure. Za vse, ki ne najdejo zadosti družbe za igranje v živo, pa so se šah, poker, pasjansa, monopoli, tarok, mahjong, ruleta, go in podobne družabnice v vseh mogočih oblikah preselile v virtualni svet, kjer po spletni povezavi moči merijo igralci z vsega sveta.



Čeprav razvoj priložnostne igre stane veliko manj kot tradicionalne, pa ne gre za zanemarljive vsote. Budžet za priložnostničko, ki jo prodajajo na spletnih portalih, se giblje med 100.000 in 500.000 dolarji, Facebookove družabne igre pa koštajo od 50.000 do 400.000 dolarjev. Dodatni stroški se naberejo, če hočejo ustvarjalci spletno priložnostnico prirediti za druge platforme. Različice za mobilne naprave stanejo okoli 20 tisočakov, za Xbox Live Arcade 230 tisoč in za prenosne konzole 300 tisoč dolarjev. No, leta 2009 je svetovna industrija priložnostnih iger zabeležila več kot tri milijarde dolarjev dohodka, tako da se vložek zna splačati.



Če imate pameten telefon z zaslonom na dotik, je obmetavanje zelenih prašičev z grdogledimi ptiči v Angry Birds zagotovilo za ure enostavne zabave.

Te vrtoglave številke so na nedeljski trg pritegnile tako velike kot male igričarske firme. A kvantiteta ni pomenila večje kakovosti. *"Vsi mislijo, da je ustvarjanje priložnostnih iger mala malica, zato se je tega lotilo veliko ljudi. A tudi pri tem so potrebne izkušnje in znanje. Ne moreš preprosto vzeti programerja, ki je delal Gears of War, in mu ukazati, naj naredi še en Luxor,"* se priduša David Solari, podpredsednik Codemasters Online, in dodaja: *"Na vsako dobro priložnostno igro lahko najdeš vsaj deset ne preveč dobrih."* Tempo izhajanja novosti je res hiter, saj se na spletu in družabnih omrežjih pojavlja stotine svežih iger mesečno. O tem priča geslo enega največjih spletnih portalov Big Fish Games: 'Vsak dan nova igra'.



Priložnostnice lahko za ugodno ceno nabavite tudi v škatlasti obliki. V velikih ameriških trgovskih verigah, kot so Walmart, Best Buy in Target, jih prodajo v milijonskih nakladah.

Največ priložnostnih špilov ustvarijo in prodajo v ZDA, predvsem v Kaliforniji in Seattlu. Tretjina najbolje prodajanih prihaja iz vzhodne Evrope in Rusije, pri igrah za mobilne telefone pa imajo omembe vreden delež še Japonci in Korejci.

Zasvojenci s Facebookom

Tudi v tradicionalni industriji iger si že manejo roke ob obetu zaslužkov z igrami za mamice. Tiskovna agencija Reuters je 2011 ocenila za leto priložnostnic na prenosnih mašincah, industrijski insajderji pa po slabem letu stavijo na nove vire dohodkov iz mobilnih



Tudi priložnostne igre se povezujejo z drugimi mediji. Discoveryjeva dokumentarna resničnostna serija Pawnstars je že dobila Facebookov špil.

špilov, mikrotranskacij v socialnih omrežjih in iger, ki si jih lahko uporabnik za majhen denar pretoči s spleta. *"Mislim, da bo eden velikih trendov leta 2011 večplatformsko igranje, torej izkušnja, ki uporablja mobilne tehnologije, televizijo, PC, socialna omrežja, konzole in interaktivne igrače. Ker so te tehnologije vedno bolj nepogrešljiv del naših življenj, se bodo tudi igralske izkušnje preko njih vedno bolj povezovale in dopolnjevale,"* meni Jesse Schell, profesor študija zabavne tehnologije na univerzi Carnegie Mellon v ameriškem Pittsburghu.

Veliki razvijalci so prvi bum priložnostnih iger na novih tehnologijah malce zamudili, zdaj pa se pospešeno pripravljajo za prodor na mamljivo tržišče. *"Priložnostni igralec, ki je včasih igral na osebnem računalniku ali prenosni konzoli, zdaj to počne na svojem pametnem telefonu. Trg za iphone in večje pametne telefone postaja za nas zelo pomemben, saj lahko postanejo najbolj splošno razširjena platforma za igranje,"* pravi predsednik japonskega giganta Capcoma Midori Yuasa.

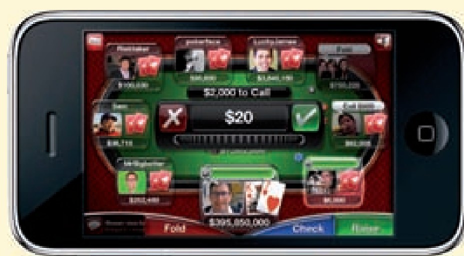
Številke pritrjujejo tudi optimističnim napovedim za zabavo na družabnih omrežjih. Po raziskavi podjetja Lightspeed Research denimo več kot polovica uporabnikov Facebooka to socialno mrežo uporablja tudi za igranje, približno dvajset odstotkov pa jih pravi, da so z njimi zasvojeni. Prav tako je petina uporabnikov na plan potegnila kreditno kartico, da si je za Facebookove igre kupila plačljive predmete, nagrade ali virtualno valuto.



Obsedenosti s Facebookom in njegovimi igrami so se lotili tudi v South Parku v epizodi 'You Have 0 Friends', ki je, kot vsi deli, na ogled zastonj. Prelomna točka je stavek "Stan, dregni svojo babico."

Da se pri tem obračajo konkretne vsote, pove podatek priljubljenosti socialnih iger, kot sta Farmville s 55 milijoni mesečnih strank in novejši CityVille z več kot 45 milijoni klikačev. Obe sta izdelka podjetja Zynga, ki si je s pravočasnim odzivom na porast uporabnikov socialnih omrežij v nekaj letih zagotovila skoraj monopol nad Facebookovimi igrami. *"Najprej smo ugotavljali, kako narediti družabne igre, zdaj pa skušamo postati mojstri špilov na družabnih omrežjih,"* pravi Mark Skaggs iz Zynge. Temu dodaja, da bo naslednja generacija iger na Fejsiču bolj poglobljena, bolj zloščena in bo ponujala boljšo družabno izkušnjo.

Bi se morali kravatarji v hardcore industriji že tresti od strahu? Ne nujno. Čeprav je šlo Zyngi in podobnim podjetjem v zadnjih letih na splošno zelo dobro, gre za precej občutljivo vejo industrije, ki jo lahko močno prizadanejo navidezne malenkosti. Ko so lani na Facebooku zaradi pritoževanja nad spamanjem vabila v družabne igre umaknili na manj vidno mesto, je število igralcev začelo upadati. A prodaja hardcore iger zaradi tega ni narasla in očitno je postalo, da se bodo morali novim razmeram vsi malo prilagoditi.



Milijoni kvartopircev za virtualno mizo že nekaj časa sedajo kar s svojimi iphoni ali androidnimi mobilniki. Od kvartaških iger je med priložnostnicami največji razcvet doživel poker, posebej v različici texas hold'em.

Znani igričarski novinar Dean Takahashi trenutno situacijo obravnava takole: *"Če gledamo na dohodke na splošno, poslu še vedno vladajo konzolne igre. A medtem ko prodaja konzolnih iger že več kot leto dni upada, smo opazovali neverjeten porast iger na iphonu, Facebooku, zaslužka s prodajo virtualnih dobrin za igre in novega množičnega občinstva. Kako se avtorji konzolnih iger torej prilagajajo spremembam? Počasi, ker so postali zasvojeni z dobičkom. Če lahko prodaš igro za 60 dolarjev, zakaj bi jo hotel ponujati zastonj? Zato se je tradicionalna industrija tako počasi odzvala na mobilne igre in družabna omrežja. Njihovo oklevanje je omogočilo Zyngi, da je 'ukradla' tržišče na Facebooku, pridobila 240 milijonov mesečno aktivnih uporabnikov in bila ocenjena na vrednost 5 milijard dolarjev. Zdaj je Zynga dovolj velika, da lahko kar kupi tradicionalne ustvarjalce iger. To spreminja stvari tudi na področju konzol. Electronic Arts se je odzval tako, da je za 400 milijonov dolarjev kupil Playfish, Disney pa je pogoltnil Playdom za kar 763 milijonov."* Priložnostna in tradicionalna igričarska industrija se tako združujeta in povezujeta, vsi pa razmišljajo, kam jih bodo novi valovi pripeljali.



Tudi znani špili velikih založnikov iščejo svoj prostor na Facebooku. Tamkajšnji Dragon Age Legends razen prizorišča dogajanja nima dosti skupnega s konzolno in računalniko različico, si pa lahko na Fejsiču prigrebeš posebne predmete v Dragon Age 2.

Vsi v istem čolnu?

Stručkoti napovedujejo marsikaj, recimo, da se bo ravno letos pojavila igra, ki bo premostila vrzel med priložnostnimi in hardcore igrami. Tak naslov bi moral 'vikendašem' nuditi takojšnjo zadovoljitev v krajših dozicah in istočasno vsebovati poglobljeno izkušnjo za tiste, ki si jo želijo.



Pred kratkim smo dobili celo slovenske prevode priložnostnih iger Nora farma 3, Nora farma: Pizza zabava, Kraljestvo otokov in Azteki. Pri vseh gre za strateško upravljanje s časom in dobrinami, cena za posamezen špil je slabih 7 evrov.

Will Freeman, novinar in recenzent iger pri britanskem Guardianu, celo trdi, da so hardcore igre vedno iskale navdih pri manj zahtevnih, priložnostnih izdelkih. Konec koncev, razmišlja, mora katerakoli igra za uspeh pritegniti čimveč različnih ljudi. Če na stvar gledamo tako, ima skoraj vsak špil v jedru preprost, na prvo žogo zabaven koncept, ki je tako značilen za priložnostnice. Čeprav se bo marsikateremu privržencu 'pravih' iger to slišalo bogokletno, Freeman trdi, da že od samega začetka vsa industrija korenini prav v priložnostnih igrah, pri čemer je hardcore špilanje le stranska veja skupnega drevesa.



V PopCapovi raziskavi so med svojimi odraslimi igralci našteli 36 % babic in 6 % dedkov. Vsi pa pravijo, da se zaradi priložnostnih iger bolj razumejo z vnuki. Po drugi raziskavi priložnostnice blažijo simptome klinične depresije.

Vse kaže, da se bosta ta pola z novimi tehnologijami vedno bolj približevala in, upajmo, tudi medsebojno plemenitila. Na tak način, da bomo vsi, taki in drugačni ljubitelji elektronske zabave, deležni boljše izkušnje. Nekateri so že zdaj mnenja, da smo vsi na istem bregu in da oznake 'priložnostne', 'hardcore' in podobno niso pomembne. So zgolj in le – igre.

NINDŽA

senčni bojevnik

Eni se jih bojijo, drugi se jim smejijo, tretjim smrdijo, zanje je slišal vsakdo. Toda o pravih nindžah, skrivnostnih figurah iz japonske zgodovine, vemo toliko, kolikor smo izvedeli iz slabih filmov. Zato veliki beli nindža Sneti s šurikeni raztrga neznanje na kosce in gibčnim maskirancem povrne nekaj resnosti.

Ondan sem v osnovni šoli svojega malega med čakanjem, da ga izpustijo iz plinske celice podaljšanega bivanja, opazil zanimivo podrobnost. Na zidu so bile razstavljene simpatično skrivenčene risarije mladeži, ki je sanjala o tem, kaj bo, ko bo velika. Okej, klasičen nabor haljastih zdravnikov, skafandrastih vesoljcev, starlet na Talentu in podobnega. A med kakimi dvajsetimi slikami so bile nič manj kot tri nindže. Dve 'tapravi' in en želvak iz Teenage Mutant Ninja Turtles.

Nepresenetljivo. Nindže so za večino stereotipna izmišljotina, pravljični lik, kakršna sta gusar ter kavbojc. Industrija zabave pa jih časti kot vedno zanesljiv vir dohodka – Lego denimo pravkar razsaja s svojimi vrtavkami ninja go. Zato kar reci mimoidočemu, da hočeš biti nindža, in te bo gledal, kot da ti je iz glave ravnokar zrasel čajnik. Podoba v črno odetega morilca, ki obvlada borilne veščine ter poseduje nadnaravne moči, razpihuje otroško domišljijo in buri geekaste odrasle sanjače. A redkokdo jo jemlje kot količkaj verodostojno.

Hvaležna stranka pripovedk

To je posledica stoletij bajk o nindžah, katerih spretnosti so v ljudski domišljiji dobile nore razsežnosti. Nindže so del japonske folklore, tako kot je jaga baba del slovenske in Robin Hood del angleške. Njihovi predniki naj bi bila japonska mitološka bitja tengu, ki imajo tako človeške kot ptičje lastnosti.
Med zgodbami o nindžah, ki jih je obilica, je recimo znana tista o velikaškem princu Yamatu, ki je s trikom porazil legendarnega mečevalca, in sicer tako, da je po kopanju v reki prvi šel na kopno in skrivoma zamenjal njegov pravi meč z lesenim. Nindži Hanzu Hattoriju so pripisovali moč premikanja predmetov na daljavo z mislimi, Kotaro Fuma naj bi bil mešanica človeka in velikana, banditski nindža Goemon Ishikawa pa je bil v izročilu neroden in je pri poskusu umora velikaša z mize zbil zvonček. S sinčkom so ga obsodili na smrt v vrelem olju, a je potomca rešil tako, da ga je držal izven vroče tekočine.

Če so te osebe dejansko obstajale, na njih seveda ni bilo ničesar nadnaravnega. To so prispevali praznoverje, hitra očaranost slabičev in večna človeška želja po junaških zgodbah. Komu se je gotovo zdelo, da oseba, ki urno porazi napadalca in brž izgine v noč, poseduje čarobne moči, nakar je to raztrobil v gostilni. Tako se rodi marsikak mit.
V vsakem primeru so do sredine 17. stoletja nindže v deželi gejš & sakeja postali del vsakovrstnih štorij in predstav, kjer so jim pripisovali vse bolj fantastične lastnosti. Uporabljali naj bi tanke, leteli z zmaji, s katerih so metali bombe, in s katapultov frčali čez grajske zidove.

Tovarne nindža sanj

No, če so pripovedovalci starega časa s culo na rami prišli v vas in povedali vznemirljivo zgodbo o maskiranem ubijalcu, za kar so dobili rejenega kopuna in spanec na seniku, so v modernejšem svetu to prevzeli drugi zgodbopletci. Po drugi svetovni vojni so začeli nindže na veliko nastopati v japonskih stripih (man-

gah) in tamkajšnjih TV-serijah ter filmih. Nindžamanijo v Japanu je najbolj spodbodel črnobeli film Shinobi no mono iz leta 1962, ki mu je sledilo nič manj kot šest nadaljevanj, vseh inferiornih, in kup podobnih izdelkov.
Razmah nindž se je zaradi vsesplošne povprečnosti kmalu sesedel sam vase, a je prej pritegnil pozornost britanskega avtorja Iana Fleminga, pisca romanov o Jamesu Bondu. V knjigi Le dvakrat živiš (You Only Live Twice), ki je izšla 1964, in enako imenovanem filmu, ki je kinematografe ugledal tri leta kasneje, agenta njenega visočanstva pri krepavanju dežurnih zlobnežev spremlja jerbas nindž. Deležni smo tudi prizora, v katerem skuša nekdo Seana Conneryja ubiti tako, da mu s stropa po nitki spusti strup proti ustom. Do pike enaka scena je v Shinobi no mono.



Shinobo no Mono se ubada tako z nindža spretnostmi kot z zgodovino. V njem skuša zmanipuliran mlad šinobi umoriti daimja Nobunago Odo.

Z uspehom Le dvakrat živiš se je podoba maskiranega azijskega morilca zarinila v zahodnjaško podzavest. Tam je bolj ali manj počivala, dokler 1981. ni izbruhnila po zaslugi globalno uspešnega nindža filma Enter the Ninja. Ta izraelsko-ameriška produkcija je imela vse: belega, črnega in rdečega nindžo, boje z meči, šurikene, nunčake, Shoja Kosugija, lovljenje puščic iz zraka, rjovenje "ASAAA!!", nepraktične premete nazaj, bundesliga frizure, nasnete zvočne učinke iz šole Buda Spencerja, grde tipe z mašinkami in neotesano glasen "DA!" na vprašanje "A vi to resno?!"
V osemdesetih in devetdesetih je po sistemu kovanja vročega železa sledila kopica podobnih filmov, v katerih so se črni skrivnostneži borili z dobričinami, hudobneži in med sabo. Od Revenge of the Ninja prek klasike American Ninja, kjer se je proslavil lastnik uradno najboljšega priimka na svetu Michael Dudikoff, do risanke in filmov Teenage Mutant Ninja Turtles ter nadaljevanke za osemletnike Mighty Morphin Power Rangers, kjer so nastopali težki pozerski nindže. In gre mar pozabiti na kasnejše mojstrovine, kot so žmohtni Ninja vs. Zombies, slastni Cheerleader Ninjas ter veličastni Ninja IV: Return of the Ninja?



'Ameriški nindža' Michael Dudikoff (1954) je kariero začel kot model za pomado coppertone. Obvlada več veščin, med njimi brazilski džužicu.

O, gre. Za potrebe tega vedeža sem torrentaško spihal prah z marsikakega filma z nindžami, ki so nas vzburjali, ko smo bili deteta, in ugotovil, da so objektivno rečeno takorekoč vsi drek drek drekast drek od dreka. Celo če odštejemo amatersko sinhronizacijo. Enter the Ninja je danes recimo videti kot napol blazna parodija – veliko bolj kot Bruce Leejevi filmi. Tudi American Ninja naj raje ostane v lepem spominu. Razen, seveda, če imaš zraven sebe kup s testosteronom nabitih kolegov, pivo, čips in absolutno nobene babe. Tedaj lahko v družbi na polno goltaš sir, ki so ga ti filmi polni, in ne da bi si bruhnil v usta preučuješ, za kakšne podaljške starih pričarij o nindžah gre.
Hja, za take, ki brez slabe vesti pridodajajo svoja pretiravanja. V ustnem izročilu so nindže skočili v luft in izginili, pa je občinstvo že padalo vznak. V dobi filma so spektakularnost navili. Nindža se spremeni v rolico toaletnega papirja in žrtev zaštiha v danko ravno, ko si hoče obrisati rit! Nindža na koščke reže demone, peklenščke in stometrske kače, katerim med brcami v strupnike prijavi "Talk to the foot!" Nindža reši Zemljo pred invazijo alienov, ki jih pobije z laserjem iz svojih oči, nakar si s taistim žarkom hladnokrvno pogreje vodo za riž! Stara Juga je bila nasploh polna nindža fame, od stripov in pogrošnih povesti do instant nindža priročnikov. Kandža smrti in to. Ah, lepi časi.



Igre z nindžami so rade akcijade (Ninja Gaiden 2). Je pa tudi par skrivalščin, kot je Tenchu. In kaj so Altair, Ezio ter Fisher drugega kot šinobiji?

Toda. Jasno. Eno so izmišljotine, drugo je resničnost. In kakor se hecno sliši, nindže danes obstajajo. Le da niso taki, kot jih slikajo zasloni. Svoje spretnosti utemeljujejo na, tako trdijo, več tisoč letih izročila, ki se je z Japonske razširilo po svetu. Kajpak se najde marsikdo, ki se treninga nindžucuja loti napumpan od filmskih bedarij, pozira v nizki preži in s kantano™ vsak dan opleta po jablanah v domačem sadovnjaku. A taki ponavadi ne zdržijo dolgo. Spoznajo namreč, da je svet fikcije natanko to in da z urjenjem ne bodo križarili po luftu ter izvajali skrivnostnih umorov po kapitalističnih graščinah. Toda če vztrajajo, lahko postanejo podobni starodobnim nindžam. Tistim, katerih veščine in načela so dosti zanimivejša od holivudskih fantaziranj.

Nindža in nindžucu

Če bi radi razumeli, kdo je bil v resnici nindža, je treba začeti pri osnovi. To je sama beseda nindža, ki ni japonskega, marveč kitajskega izvora in se v kitajščini izgovori 'nin ša', v zapisu pa jo tvorita dve pismenki. Ustrezna japonska beseda je šinobi.
Razlag pismenke 'nin' je več, kot je tipično za azijske piktograme. Ena interpretacija ponazarja stanje duha nekoga, ki trpi, prenaša nesrečo in se skriva, da bi skril bolečino ter šibkost. Druga nakazuje tako dolgo urjenje, da telo postane učinkovito kot rezilo in je orodje za izraz volje. Vendar tega oseba ne počne zato, da bi dosegla lastno razsvetljenje, kot je značilno za mnoge

S(P)ODOBNI FILMI Z NINDŽAMI

Če nindža v filmu ni osrednji junak, si od njih dostikrat sposoja. V **Bladu 2** se je Rezilo spopadel s kibernetskima nindžama ... v **Sin City** je premaknjence vzburjala hladnokrvna Miho, ki je za rezanje udov uporabljala šurikene v obliki svastik ... **Elektra** se je cela furala na nindža imidž ... dočim v kitajskem filmu **House of Flying Daggers** slepa plesalka Mei za dosego cilja uporablja finto, saj v resnici dobro vidi ter je le z vsemi žavbami namazana agentka. Ne gre mimo **Batman Begins**, kjer kult League of Shadows mladega Bruca Wayna izuri v spretnostih azijatskega bojevanja, skrivanja, morilstva in rabe tehnoloških gizmov.
Kaj pa filmovje, v katerih imajo nindže glavno vlogo? Nekaj jih celo je, ob katerih ne dobiš vode v koleno. Svetujem **Shinobi no mono** (Japonska, 1962), črnobelo in tehnično inferiorno pelikulo, ki pa se osredotoča na dejanske bojevalno-skrivalne tehnike in pri kateri je kot tehnični svetovalec sodeloval trenutni veliki mojster devetih nindža šol, Masaaki Hatsumi. V redu je film **The Hunted** (ZDA, 1995), kjer se Christopher Lambert zaplete v starodavni obračun med samuraji ter nindžami, čeprav imajo glavne vloge zapadnjaki ter Kitajci. In tu je venomer impresivni anime **Ninja Scroll** (Japonska, 1993), kjer se fantazijskost meša z demoni, krvavostjo, hentaijevskim seksom ter državnimi zarotami.
Za komedične lulze, ki ne temeljijo na gorgonzolastem ementalerju, si velja zasukati komedijo **Beverly Hills Ninja** (ZDA, 1997), kako epizodo animejske serije Naruto in vse štiri filmske epizode picojedih **Teenage Mutant Ninja Turtles** (ZDA, od 1990 do 2007), ki se tako posrečeno zafrkavajo iz šinobijskih stereotipov, da od smeha padaš vznak. "A fellow chucker, eh!" Ne veš, za kaj gre? Vpiši ta navedek v YouTube!



Vse to je bolj stara roba, ampak pri moji veri, da je boljša od sveže. **Ninja Assassin** (ZDA, 2009) je vizuelno žmohten, a vsebinsko debilen. Česa takega ne bi zmogel sproducirati niti judovski režiser Menahem Golan, ki je z **Enter the Ninja** sprožil norijo za nindžami. Takisto 2009. je Hollywood naredil še en film s šinobiji, enostavno naslovljen **Ninja**, v katerem nastopa borilni zvezdnik Scott Adkins. Reč je manj spektakularna, a malo bolj realna od Assassina in dejansko boljša, čeprav se še vedno preveč spogleduje z B-filmi včerajšnjika. Kar je stalen problem – bomo kdaj dobili A-film z nindžami, kot sta bila Unforgiven za kavbojce in Pirati s Karibov za gusarje? Kajti to vsekakor ni japonski **Azumi** (2003). Storjen je po istoimenski mangi in po netu strašno hvaljen, a izpade kot kup najstniških neumnosti s slabo posnetimi borilnimi scenami ter kliševi na vsakem koraku. Da ima osrednjo vlogo japanska pop zvezdnica, ne pomaga.



Zgornja pismenka 'nin' ne pomeni vedno istega. Beremo jo lahko kot 'šinobi', kar pomeni vzdržati, podpirati, biti vztrajen, ali kot 'šinobaseru', kar stoji za obdržati skrito, skrivati, biti prikrit. Če simbol razdelimo, dobimo znaka za srce (kokoro) in rezilo (ken), kjer je rezilo postavljeno nad srce. Iz tega pred spanjem izvleci svoj smisel in ga upesni kot haiku!

OBLEKA

Najbolj prepoznavna značilnost nindže v filmih in knjigah je njegova črna obleka z masko. Toda kot mnogokaj pri medijski podobi šinobijev je to pretežno umetna pogruntavščina, saj izvira iz gledališča kabuki. Tam so služabniki, ki so prinašali in odnašali predmete, nosili tesna črna oblačila, ki so jih prekrivala od glave do peta, izjema je bil le razporek za oči, da bi bili čimmanj opazni. Tak gvant je postal povezan s skritostjo ter nevidnostjo in ko so se v predstavah pojavili liki s čarobnimi močmi, ki so bili dostikrat nagnjeni k neprilikam, je bilo logično, da bodo zanje uporabili znano obleko. Dotična je kmalu postala sopomenka za nindžo.



Resnica je drugačna. Pravi šinobi se je moral za večino svojih početij, ki niso bila morilske sorte, zliti z okolico, zato je rad nosil vsakdanja oblačila. Na starih lesorezih, ki prikazujejo nindže, imajo ti na sebi jakno in hakamo (dolgo krilo, ki sega do gležnjev in so ga nekoč nosili le moški) ter čez obraz ruto, da si je prikril identiteto in na nasprotnika izvajal psihološki pritisk. Uporaben je bil tudi širok kmečki klobuk in celotne preobleke v menihe, ronine (samuraje brez gospodarja), zabavljače, policiste, uradnike in berače. Sploh slednje, saj jih ni nihče šmirglal. Zlasti veliko informacij so lahko zbrale ženske nindže – izraz zanje je kunoiči.

Na nočnih misijah z vpadi v gradove, ki jih je bilo kljub pripovedim na splošno malo, se je šinobi odel v jakno ter hlače. Predvsem na takih oblačilih ni bilo zank ali niti, ki bi se lahko kam zataknile, barva pa ni bila črna, marveč siva, modrikasta ali kakijeve barve, saj je črnina v lunini svetlobi preveč opazna.

borilne veščine, marveč da bi preživela v boju. Zato lahko rečemo, da je nindža isti, ki prenaša neprilike, vzdrži bremena in uteleša izkušnje, pridobljene iz preživetja. S tem 'nin' označuje nadzor telesa in uma ter izbiro med dobrim in slabim.

Nindža ali šinobi, kot se glasi folku manj smešen termin, pravimo nekomu, ki je privržen nindžucuju (ninjutsu). To je sistematizirana in znanstvena metoda bojevanja, vohunjenja ter obrambe, pa tudi zbirka prilagodljivih tehnik za preživetje, ki nam omogočajo, da se spopademo z življenjskimi negotovostmi. Za to sta pomembni telesna in duševna disciplina ter raba navadnih predmetov na nenavadne načine. Razvil se je na bojnem polju, kjer velja eno samo pravilo – ubij ali umri. Zato v njem ni pomembno, da je tehnika lepa na pogled, marveč da je efektivna.



Predstave so danes del turistične ponudbe v nindža muzejih. Družina Momochi v prefekturi Mie pa še danes živi v hiši prednikov, začenši z mojstrom Sandayujem, ki je bil hkrati nindža in samuraj.

Partizanski specialci

Vzrok razvoja nindžucuja leži v tedanjih okoliščinah. Japonska je bila razdeljena na dosti sprtih provinc, ki so jim vladali fevdni gospodje, daimji. Ti so za vzdrževanje svojih oboroženih sil jemali davke v obliki živeža – zlepa ali zgrda. Kdor davka ni bil zmožen plačati, so ga usmrtili ali ga odpeljali na dvor, da jim je tlačanil. Nekaterim to ni dišalo in so se umaknili v samotne predele, kjer se je začel razvijati sistem obrambe, napada in različnih drugih spretnosti, ki so omogočale spopadanje z oblastniki, pa tudi boljše življenje izven konflikta. Tako so postali šinobiji.



Take ilustracije so spremljale pripovedke o nindžah, s katerimi so knjige rade burile domišljijo bralstva. Zdaj je to vlogo prevzel Hollywood, ki svoje neumnosti včasih dejansko jemlje resno.

Težko je zanesljivo reči, kako sta nindžucu in s tem nindža nastala, zato je o tem veliko teorij. Imajo pa kljub mnenjem nekaterih, da je nindžucu japonska iznajdba, mnoge teorije stično točko, in sicer korenine na Kitajskem. Od tam naj bi med 8. in 11. stoletjem prispeli izseljenci različnih poklicev, od vojakov do menihov. Skupaj s pregnanimi pripadniki domačega bojevniškega stanu so se umaknili v samotne gorske predele. Tam so hoteli preprosto preživeti in ne biti stalno v nevarnosti, da jim vsak samuraj, ki pride mimo, naredi novo ritno luknjo. Zato resnični nindže niso bili ubijalci, ki bi se ubadali z okultizmom in v šestih sekundah nagarbali brigado samurajev. Enostavno rečeno so bili specialni vojaki svoje dobe, izurjeni v učinkovitih bojnih tehnikah, ki so jih v prvi vrsti uporabljali za preživetje in zaščito sebe ter svojih.



Nindža je uporabljal nindžucu, ki je bil manj borilna veščina kot sistem znanj o ubijanju, preživetju, vohunstvu in strategiji. Na sliki je metalna zvezda, za katero pa je boljši izraz od šurikena 'šaken'.

Plodna doba za nindže je bilo obdobje stalnega vojskovanja v 16. stoletju, znano kot 'sengoku'. Tedaj so se fevdni gospodje, daimji, s svojimi provincami in vojskami pehali za pozicijo šoguna – vojaškega in s tem pravega vodje Japonske. Sengoku je trajala od sredine 15. do začetka 17. stoletja in se končala s povzpetjem daimja Ieyasuja Tokugawe in združenjem dežele leta 1603.

Znano je, da so nindže gospodu Ieyasuju pomagale, da je osvojil šogunat. Toda še zdaleč ne le njemu. Leta 1561 se je daimjo Asai Nagasama namenil spet zavzeti grad Futo, ki je ravno padel v roke nasprotnega klana Rokaku. Svoje samuraje je uporabil za direkten vojaški napad, medtem ko je šinobijem zaupal nalogo, da skrivoma vstopijo v grad in ga zažgejo. Slavni general Shingen Takeda je imel kar tri deset-



Provinci Iga in Koga sta nudili dom konkretnemu številu nindž. Od tam so zvečine prihajali najemniški šinobiji iz skrivnih, neodvisnih klanov ali šol. To je srž mnogih štorij, tudi one v Ninja Scroll.



Festivalska upodobitev daimja Nobunage Ode, fevdnega gospoda s šogunskimi ambicijami. Pravi Oda je leta 1581 z nekajdesettisočglavo vojsko uletel v Igo ter Kogo, da bi eliminiral šinobije, ki jih je imel za nevarne. Kljub temu šogun postal ni.

članske skupine nindž, ki so delovali kot špijoni, protivohuni in kurirji za prenašanje informacij. Mnogo štorij pa je bilo napisanih o smrti daimja Uesugija Kenshina (1530 do 1578), ki je imel za sovražnika mogočnega Nobunago Odo in je umrl v skrivnostnih okoliščinah. Od spodaj naj bi ga zaštihal meter visok nindža, ki se je skrival v latrini, nakar je ušel skozi kanalizacijo. Oficielni podatki o tem dogodku navajajo, da je daimjo na sekretu nenadoma doživel obupne bolečine, nakar je kmalu izdihnil.

'TUDI'

Pripoved o nindži, ki se skriva v latrini, se sliši precej v skladu z mediji. Ti bajajo, da so bili nindže najemniki, ki so v okrilju noči kurili gradove, metali šurikene, izginjali v oblakih dima, krvavo ubijali. Bili so nečastni in so delovali kot nasprotje častnih samurajev, ki so do smrti služili svojemu fevdnemu gospodu.

Ključna beseda, ki manjka, je TUDI. Res je, nindže so bili tudi najemniki, ki so se prodajali najboljšemu ponudniku, bili so tudi morilci, tudi vohuni. Nikakor pa niso bili SAMO to. Njihova dejanja so bila odvisna od okoliščin, tradicije, šole in lastnih glav. Določeni šinobiji, ki so pomagali prej omenjeni familiji Takeda, so bili recimo znanstveniki, saj so poskrbeli za kopanje zlata, iz katerega so Takedovci izdelovali zlatnike. Takisto so postavili jez na reki Kamanashi, ki so ga kasneje predrli v takem trenutku, da je voda odplavila sovražnike. Negovali so bojno strategijo in znali poveljevati na bojnem polju.



Šinobiji so si na dlani natikali kremplje (šuko), s katerimi so se vzpenjali po drevju in tudi zidovih, viseli s stropa in prestrezali udarce. V izvirniku so bili to pripomočki za nošnjo bal slame. Ljudski izvor velja še za marsikaj iz arzenala nindž.

OROŽJE

V filmih imajo nindže tipično meče in mečejo kovinske zvezde s priostrenimi kraki, za katere velja splošno sprejeto ime šuriken. Res je, da je šinobi znal sekljati z mečem in metati priostrene kovinske zadeve. A zgodovinska poanta je ta, da je bil sposoben uporabiti vsako orodje, ki mu je prišlo v roke. Japonska je bila domala stalno v vojnem stanju in povsod je bilo dosti nadzornih točk, kjer so vojaki preverjali ljudi. Tem se je bilo težko ogniti in če bi šinobi s sabo redno nosil sabljo, bi ga hitro razkrinkali. Metalne zvezde, ki jih vidimo v filmih, pa so hecne že zato, ker bi bilo treba v tovrstne priostrene in umetelno izdelane reči vložiti ogromno truda ter sredstev.



Šuriken ('shu' pomeni iz roke, 'ri' vrženo in 'ken' rezilo) je bila enostavno zadeva, ki si jo vrgel v nekaj ali v nekoga. Ni nujno, da je bila priostrena, predvsem pa ne opazna, saj je bila v ta namen docela uporabna klanfa, ki je držala skupaj lesene stebre. Pogosto je šlo za grobe špice ali nože. Kaginava je bil kavelj na vrvi za vzpenjanje na zidove in hkrati sidro na čolnu. Toami, ki so jo vrgli na sovražnika, je bila ribiška mreža. Kusarigama je nastala iz kmečke kose za obdelovanje polj, na katero so pripeli ketno in nanjo utež. Z verigo so potegovali meče iz rok ali sovražnikom zapletali noge. Palic ('bo') je bilo itak povsod dosti in niso bile sumljive, poleg česar so jih lahko nindže izvotlili in vanje kaj skrili.

Malo drugače je z džutejem, pendrekom s kavljem blizu držaja. To je staro orožje, katerega izvor je zavit v meglo, nastal pa naj bi iz orožja hačivari, s katerim so na bojnem polju odbijali nasprotnikove napade z levo roko, medtem ko so z desno vihteli meč. Kavelj na džuteju ni namenjen lovljenju meča, ker bi bilo to prenevarno. V dosti filmih, recimo v Elektri, vidimo orožje sai – vitek nož z dvema stranskima izboklinama in držalom. Mnogi ga avtomatično povezujejo s šinobiji, a ni ravno njihovo tipsko orožje. V prvi vrsti sai ni japonski, saj izvira z otočja Okinava. Okinava je danes del Japonske, a zaradi svoje lege daleč proti jugu dolgo ni bila pod njenim vplivom, marveč pod kitajskim.







So znali nindže s posebnimi lesenimi čevlji hoditi oziroma drseti po vodi (levo), izginjati v dimu (sredina) in se prevarantsko odevati (desno)? Prvo sta strica Mythbusterja ovrgla, čeprav moderni nindže trdijo, da postopka nista izvedla pravilno. Drugo jim je res uspevalo z metanjem dimnih bomb, čeprav seveda ne tako hitro in efektivno, kot radi kažejo filmi. Tretje pa je vsekakor res, kajti šinobi je bil mojster preobleke.

Nasploh je sovražna ločnica med nindžami in samuraji izmišljotina, ki izvira iz tega, da za dobro zgodbo potrebuješ konflikt. Da bi to razumeli, je treba povedati nekaj stvari o samurajih. Samurajska podoba, ki jo zahodnjaki jemljemo za samoumevno, je konstrukt. Pojem bušido, ki označuje samurajski kodeks obnašanja ter časti, si je pretežno izmislil ameriški kvaker japonskega rodu Nitobe Inazo. Ta je leta 1899 objavil v angleščini napisano knjigo Bushido: The Soul of Japan. V njej je orisal samurajsko viteštvo po evropskem zgledu, ki ga je iz različnih zgodb in povesti ter orenk dozo lastne domišljije sestavil sam.

Samuraji v resnici niso imeli enotnega kodeksa, po katerem bi se ravnali. Njihove vojne so bile umazane, izdaje in prevrati pa so se v njih vrstili po tekočem traku, kajti bore malo japonskega ozemlja je bilo primernega za pridelavo hrane. Ta je bila nujna za preživetje in je bila hkrati valuta, saj so plačevali v 'kokujih' riža (koku je 280 litrov). Zato so se samuraji velikokrat hitro prodali nasprotni strani, če jim je ta ponudila več, namesto da bi umrli za višji cilj ali od sramote hrabro delali ritualne samomore pod češnjevimi cvetovi. Dosti več kot čast jim je načeloma pomenila slava, za katero so bili pripravljeni storiti mar-



Šinobiji niso bili karatejci. Nindžucu sodi med stare sisteme samoobrambe (budžucu), karate pa je novejša (genkai budo) veščina, ki po rodovniku ni japonska. Prišla je z Okinave in je kitajskega izvora.

URJENJE

Trening šinobijev je bil kajpak telesno zahteven, pri čemer so živeli od rjavega riža, tofuja in godlje iz alg. Pomembneje pa je to, da je bilo treba skozi telesno vadbo doseči neko raven duševnega zdravja, ki omogoča nadzor združenega telesa in duha. Tako nindžucu na osnovni ravni tvori osem temeljnih disciplin, ki so 1) praktična spojitev dihanja in energije, 2) tehnike bojevanja brez orožij, temelječe na zakonih, ki vladajo človeškemu okostju, 3) tehnike boja z mečem, 4) tehnike boja s kopjem, 5) tehnike metanja ostrih rezil in predmetov ter ravnanja z njimi, 6) tehnike za uporabo ognja v vseh njegovih oblikah, od požarov do eksplozivov, 7) kultura – glasba, slikanje, ples in podobno, 8) versko udejstvovanje. V te discipline nato sede širok nabor poučevanj, kot so vojaška strategija, meteorologija, astronomija, geografija, metode pobega, raba helebarde, konjeništvo, lokostrelstvo, medicina in tako dalje.



Nindža nisi postal, če si za krepitev pesti udarjal v posode ali luknje, napolnjene s peskom, oziroma cele ure v luftu držal posode z vodo. Takisto ne, če si obvladal tiho hojo po suhem listju z drobnimi, zabadajočimi koraki, ki je bila uporabna zlasti v gradovih, kjer so namestili pasti za nindže. Eni od njih so rekli slavčkov pod ('nightingale floor' – da, kot v naslovu znane knjige), kjer so bile deske položene na kovinske tečaje, ki so radi zaškripali. Tako kot gejša ni bila cipa, nindža običajno ni bil ubijalec, ki bi ga vodili instinkti in pohlep, marveč s svojo glavo razmišljujoč, v dosti disciplinah podkovan specialni bojevnik. Tak, ki je ravno zaradi svojega znanja ubijanja cenil življenje – običajno bolj kot navaden človek.

sikaj, tudi ubijati brez smisla. Šinobi se je po drugi strani nenujnemu ubijanju ogibal – če ne zaradi drugega, zato, ker bi s tem privlekel pozornost in se ogrozil. Filmi in zgodbe seveda slikajo drugačno podobo, kajti nindža, ki se svaljka po grmičevju in nikogar ne fenta, je nezanimiv. Tudi na bojnem polju je nasprotnika raje poškodoval kot ubil, s čimer je zaposlil še tiste, ki so ranjenca reševali. Morda najbolj zgovoren podatek o tem, da je ločnica med samuraji in šinobiji neumnost, pa je, da je imela večina samurajskih bojevniških tradicij iz tistega časa nindžucu na urniku kot del obveznega treninga.



Z rabo nindžucuja se ne bom kradel ljudem za hrbte in glave, kot kaže slika. Vsekakor pa ta trening nekateri jemljejo resno, zato gredo poleti v gozd, kjer vadijo do pasu v vodi in ponoči strašijo kmete.

S tem samurajev nočem dajati v nič in šinobijev kovati v zvezde. Povedati želim, da so bili oboji človeški in da je medijska podoba samurajev strašno idealizirana, tako kot je medijska podoba nindž demonizirana.

Širna tapiserija početij

Zdaj, ko razumemo več o samurajih, fantazijska razlika med nindžo in samurajem kleca. Sesujmo jo dokončno. Šinobiji niso bili počez revni kmetje, ki so se skrivali v gorah in hodili na morilske misije, ko jih je kdo najel. Slovenski učitelj nindžucuja Andrej Jasenc na podlagi velikoletnega preučevanja pravi, da *"je bila večina njihovih družin iz samurajskega oziroma bojevniškega stanu, le da so bili nekateri njihovi člani skrivoma nindže, ki so živeli dvojno življenje. Tradicija se je rada prenašala v tajnosti in majhnem krogu, saj je bil običajen klan šinobijev sestavljen iz učitelja oziroma vodje in enega, morda dveh učencev."* Ni naključje, da to spomni na Sithe iz Vojne zvezd, ki so obenem črni, zlobni in širom galaksije pobijajo samurajske jedije. Sithovski mojster je v Star Wars 'podnevi' senator Palpatine, ki skuša na 'temno' stran speljati nadarjence, kot je Anakin Skywalker. George se je podučil, preden je v scenariju vse skupaj obrnil na pravljični boj med dobrim in zlom.



Čeprav je Darth Vader Sith, je njegov oklep, zlasti čelada ('kabuto'), narejen po samurajskem zgledu. Anakin Skywalker je padel pod vpliv temne strani – črnine, ki stereotipno simbolizira nindže.



Ta 'šinobi' se z magičnimi prepletenimi prsti spravlja k skoku deset metrov v globino. Prstom rečejo 'kudži kiri' in koreninijo v budizmu, kaj pomenijo, pa naj bi človek izvedel šele na višku nindža poti.

Poleg tega so se tako samuraji kot navadni ljudje nindž zaradi njihovih spretnosti bali in so jih črnili. Tudi zato, ker so jih velikokrat zamenjevali z navadnimi razbojniki. Razlika med kriminalcem in šinobijem je bila v srcu in duhu, saj je nindža v svoje veščine vložil preveč časa in truda, da bi jih kar tako razdajal, in je bil dostikrat zelo religiozen, med drugim zavoljo svojega stika z naravo. Šinobiji sami pa so o nindžucuju malo govorili in še manj zapisovali.

Prav tako nindže niso bili omejeni na določeno območje in na gorske klane v provincah Iga ter Koga. Nekateri šinobiji so sicer živeli v težko dostopnih hribih, organizirani v šole, družine, klane. Drugi pa so bili običajen del samurajskih vojsk širom Japana in so bili zvesti daimjom. Zanimivo, da ta vidik upošteva



Če bi rad izvedel še več o nindžah, lahko greš v muzej *(Iganinja.jp/en/)* ali najdeš kak verodostojen vir. Internet to povečini ni. Spodobna, resno raziskana in dobro argumentirana knjiga je The Ninja: Ancient Shadow Warriors of Japan (avtor: Kacem Zoughari). Med dokumentarci priporočam Shinobi: Winds of the 34 Generations, ki ga na DVDju kupiš na *Shinobiwinds.com* ali ga kot pravi moderni kibernindža poiščeš v globinah interneta.

trenutno aktualni špil Shogun 2: Total War. Še manj so bili zmerom na voljo, da se prodajo za denar. Nekatere je bilo moč kupiti, drugi so bili načelni. Prihajali so iz različnih kast in ozadij ter so sledili različnim vrednotam, med katerimi denar še zdaleč ni bil avtomatično na prvem mestu. Eni so bili res brezvestni morilci, drugi so naloge skrbno izbirali v skladu s svojimi načeli in so znali tvegati življenje, da bi zaščitili nedolžne. To je tista izbira med slabim in dobrim iz pismenke 'nin'.

V skladu s tem nindža misije niso bile predvsem ašašinacije in sabotaže. Že zato ne, ker so šinobiji delovali predvsem za lastno zaščito in preživetje. Dosti več je bilo nespektakularnega ogledništva in nabiranja informacij. Daimji so nindže recimo naprošali, da so si pobliže ogledali sovražne položaje, zlasti gradove. Japonske utrdbe zaradi pogostih potresov niso bile grajene tako kot naše, marveč so imele nagnjene zidove, zato pa so v notranjosti spominjale na labirinte. Šinobiji so se občasno pretihotapili vanje, si beležili informacije in napadalcem ponoči odpirali vrata v notranjost. Še večkrat so se preoblekli v domačine in vohljali, prinašali okrog stražarje ter kradli. Služili so tudi branilcem. Med obleganjem utrdbe Hataya leta 1600 je lisjakarski šinobi napadalcem ukradel poveljevalno zastavo in jo razprostrl na vrhu svojega obzidja. Osramočeni samuraji so si od besa pogrizli vse nohte.



Raba orožja sai, ki sploh ni japonsko, je še ena domena fikcije. Itak, saj so viri podatkov o nindžah mešani in zmešani. Del so počrpali iz splošno dostopnih zapisov, del pa iz zasebnih zbirk, ki so se na svitkih (makimono) prenašale iz roda v rod nindža klanov, šol ter familij. Slednje so zanimivejše.

Sad ga ima, sad ga nema

Zaton nindžucuja se je začel leta 1581, ko je daimjo Nobunaga Oda ugotovil, da so mu šinobiji nevarni, čeprav si je prej z njimi dostikrat pomagal. Zato je v provinci Iga in Koga, kjer je bilo nindž največ, poslal 46.000-člansko vojsko, desetkrat večjo od skupnega števila tamkajšnjih šinobijev. Armada je uničila mnoge šole, klane ter družine in čeprav tradicije ni mogla zatreti, so nindže odtlej še bolj poniknili.

Ko je leta 1603 fevdni gospod Ieyasu Tokugawa postal šogun, je nastopilo obdobje relativnega miru, za nindže pa zatišja. Če je nindžucu umetnost preživetja in nisi stalno ogrožen, se potreba po njem logično zmanjša. Šogun je šinobije nato uporabljal kot tajno policijo. Ena zadnjih zapisanih nindža misij pravi, da se je šinobi Yasusuke Sawamura leta 1853 vtihotapil na eno od zahodnjaških 'črnih' ladij ameriškega admirala Perryja, ki so skušale na silo odpreti japonski trg tujim trgovcem. Naloga je bila uspešna in družina Sawamura še danes hrani ukradena dokumenta. Med njima pismo holandskega mornarja, ki hvali Francozinje v postelji in Britanke v kuhinji.

A kljub osipu šol in ljudi se je tradicija nindžucuja ohranila. Pozno v 19. stoletju je vodstvo šole Togakure-ryu kot 33. veliki mojster prevzel 'mongolski tiger' Takamatsu Toshitsugu, ki je znanje predal Masaakiju Hatsumiju. Ta ni bil njegov sin, marveč učenec, kar je v skladu z dejansko preteklostjo, kjer tradicija ni bila omejena na družinske vezi. Kajti kaj bi bilo, če bi sin ali hči umrla ali bi bila nesposobna? Učitelj Hatsumi je v šestdesetih letih prejšnjega stoletja odstrnil zaveso z nindžucuja s tem, ko je pomagal pri snemanju filmov. Še pomembneje pa je, da je učil zahodnjake, ki so znanje nato ponesli v svet.



Hatsumijev učitelj Takamatsu Toshitsugu (1889-1972) je bil kot malček jokica, zato ga je foter poslal trenirat. Kot mladenič se je za leto dni umaknil in živel od riža, na Kitajskem pa naj bi fental dosti izzivalcev. Nato se je vrnil v Japan in odprl šolo.

Ta je nindže v glavnem spoznal skozi pogrošne filme in se jim na tej podlagi zvečine upravičeno posmehoval. Prav tako obstajajo učeni dvomljivci, ki pravijo, da nindž v zgodovinskem smislu sploh nikoli ni bilo, da so sad ljudske domišljije ter industrije zabave. Glede na to, koliko filmov, iger in bajk o maskiranih ubijalcih se je napletlo skozi dolga stoletja, zlasti pa v moderni dobi, to morda niti ni za lase privlečena trditev. A Hatsumi-san se na to rahlo nasmeji in izusti prefrigan nasvet: "Nauči le polovico tistega, kar znaš." Morda je navajanje k temu, da nindže nikdar niso obstajali, njihova največja zvijača.



Masaaki Hatsumi, letnik 1931 – ortoped, 34. velemojster organizacije Bujinkan in devetih šol nindžucuja. Le-tega se je začel učiti šele pri 26 letih in se v ta namen na treninge po petnajst ur vozil z vlakom. Sam pravi, da je bil pred tem neokreten bajs.

NINDŽUCU KOT BORILNA VEŠČINA DANES

Danes je po svetu znana inačica nindžucuja 'Bujinkan Budo Taijutsu', skupek devetih tradicionalnih šol nindžucuja z dolgo neprekinjeno tradicijo, med katerimi ima najstarejša menda 1100 let. Organizacija, ki združuje vse te šole, se imenuje 'Bujinkan Dojo' in daje podlago nindža veščini, ki jo trenirajo širom sveta, med drugim pri nas. V njej je vsaj spočetka poudarek na golorokem bojevanju, ki temelji na realnih situacijah. Te je treba reševati s karseda naravnim gibanjem brez vnaprej določenih gibov, kot so kate v karateju, ter z uporabo minimalne fizične sile za kar največji učinek. Na nasprotniku se skuša čim hitreje najti šibko točko in ga pripeljati v položaj, kjer se ga z lahkoto kontrolira ali onesposobi. Bodisi z udarci, bodisi z manipulacijo sklepov in vzvodi, pa tudi rabo starih (nož, meč, lok) in sodobnih orožij (puška, pištola, eksploziv). Pač karkoli je v dani situaciji pri roki in deluje. Da si efektiven, ti v nindžucuju ni treba biti mlad, močan in v odlični kondiciji. Ker to ni šport, marveč realen boj, ni tekmovanj in barvnih pasov, ki bi ostro razmejevali stopnje. Je le veliko dela, truda in (nezaukazanega) spoštovanja do tistih, ki vedo več. Medtem ko prava bitka itak ni z nasprotnikom, marveč s samim sabo – s svojim egom, ki je tvoj največji sovražnik.



Je nindžucu potemtakem 'boljši' od karateja, juda in aikida (s katerim nima malo skupnega), pa od boksa, savateja, muaj taja, brazilskega džudžuicuja, kungfuja ...? Boš z njim zmlatil vse na vaški veselici, se počutil ultimativno varnega na nevarnih fužinskih ulicah in zlahka sikal pripadnikom vseh ostalih veščin, češ, da je tvoja najhujdejša? Ne vem. Lahko da, lahko da ne. Marsikaj je odvisno od človeka in situacije, zaradi česar je kreg o tem, katera veščina porazi katero in kaj je bolje, otročarija. Vem le, da je ninpo že v štartu usmerjen v realni boj, pri čemer zaobsega ogromno pristopov. Kljub temu pa ima močno spiritualno, ezoterično komponento, po čemer se loči od scientifičnih, izvlečkastih, pogosto vojaških sistemov samoobrambe, kot so krav maga, sambo in drugi H2H ('hand to hand'). V ta del recimo sodi 'čutenje', kdaj te bo nasprotnik udaril od zadaj, kar počasi že sodi v opis 'čarodejskih' del in nalog, ki so jih šinobijem pripisovali od nekdaj. Edinstven je, težko opisljiv, v dosti situacijah kruto učinkovit ter jasen glede uporabe znanja – le v skrajnih primerih in po pameti.

Če te zanima, odklikaj na *Bujinkan.si*, kjer najdeš podatke za udeležitev treninga. V YouTube pa za božjo voljo ne vpisuj 'ninja combat', da si ob raznih pozerjih ne bruhneš skozi nos, marveč poskusi z 'Masaaki Hatsumi' ali 'bujinkan'.



Skrivna sporočila od samega satana prisilijo Quattra v neskončno igro z nenavadnim štetjem, dokler se ne zgrudi na tla in mu kri ne šprica iz vseh telesnih orifik.

Nekateri v digitalni dobi pogrešamo gramofonske plošče, ki so že od svojega odkritja navdihovale ljudi, da bi ugotovili, kaj se zgodi, če jih zavrtiš nazaj. A po drugi strani imamo zdaj urejevalnike, v katerem komad obrneš okoli samo s klikom na ikono. Le da to ni to, tako kot se pravi tenis razlikuje od modernega tenisa. Ali veste, kateri je kateri? In koliko ljudi je zahtevala ebola?

Kaj je s satanističnimi sporočili v pesmih?

Oh ja, zloglasni backmasking. Čeravno so ga napravili popularnega Beatli, ko je nekega dne Lennon ves nakajen za štos enega od studijskih trakov zavrtel nazaj, se je s tovrstnim početjem zabaval že Edison, ko je izumil fonograf. A takrat so bili ljudje še dovolj pri pameti, da so muziko raje poslušali tako, kot je bila posneta. Bilo je treba drog v šestdesetih letih, da se je tovrstno eksperimentiranje prijelo. Sploh, ker je glasba tedaj skušala biti psihedelična in predvajanje nazaj je prinašalo zares nezemeljski zvok. A fora s skrivnimi sporočili se je pričela iz govorice, da je Paul McCartney umrl in da so Beatli to razkrili z nazaj posnetim sporočilom v enem od komadov. Ne eno ne drugo seveda ni res.

Potem pa so v ZDA zagovorniki vračanja k vrednotam med premnogimi škodljivimi vplivi navedli tudi glasbo, posebej tako, kjer ploščo vrtiš nazaj in producitaš zvoke iz pekla. Tako naj bi bila Stairway to Heaven oda satanizmu, Queeni naj bi nagovarjali h kajenju marihuane, Judas Priest naj bi bili s ploščo Stained Class krivi samomora dveh najstnikov. Tožbo so ovrgli in komentar Roba Halforda je bil še kako na mestu: "Če bi že vključili kako sporočilo, bi se glasilo: Kupujte naše plošče!"

Vsa ta gonja je imela seveda povsem nasproten učinek. Naenkrat so vsi iskali skrita sporočila z vrtenjem plošč nazaj in glasbeniki so jim radi ustregli. Sporočila so bila zvečine humorna (najbolj znan primer je komad Empty Spaces skupine Pink Floyd), seveda pa se je našlo kup modernih metalskih bendov, ki so v komade dejansko nasnemavali satanistična besedila tako naprej kot nazaj. Vsi po vrsti so priznali, da so to storili zaradi publicitete.

Zvečine je z nazaj posnetimi sporočili tako, da ljudje slišimo, kar hočemo slišati oziroma kar nam nekdo sugerira, da moramo slišati. Da nekaj zveni kot dejansko sporočilo, je ponavadi le naključje. Ali pač ne? Če zavrtiš nazaj Britneyjin komad Hit Me Baby One More Time, razločno slišiš 'Sleep with me, I'm not too young'????

Zakaj pri tenisu štejejo tako debilno?

To je verjetno eno prvih vprašanj, ki ti kapne v glavo, ko se seznaniš s tem športom. Potem to vzameš kot nekaj samoumevnega, tako kot večina teniških navdušencev po svetu. Vseeno pa lahko kako luštno tenisačico navdušite s kančkom teniške zgodovine.

Kot veste, moraš za zmago v eni teniški igri dobiti štiri točke. In izumitelji, Angleži, so kaj kmalu pričeli prirejati turnirje, ki jih je obiskovalo znatno število publike. Hkrati z njimi pa se je pojavila potreba po dobro vidnem, hitrem in enostavnem beleženju rezultata. Za rezultate iger in setov ni bil problem, pač so na tablo zapisali številke. Toda rezultat znotraj igre se je spreminjal vsakih nekaj sekund in lenim rediteljem neprestano menjavanje številk ni sedlo. Pa so se domislili izvirnega načina: točke, ki sta jih osvajala igralca, so ponazorili s kazalcema na uri. Veliki kazalec za tistega, ki servira, mali za nasprotnika. Štiri točke, štiri četrtine v uri – logično, mar ne?

Odkod potem štirideset za tretjo točko in ne petinštirideset? Prvi razlog je zložnost besede. Laže in bolj razumljivo je bilo reči forty kot forty-five. Še pomembnejši razlog pa je izenačenje. Teniško igro moraš vedno dobiti z dvema točkama razlike in če sta oba igralca dosegla po tri točke, so postavili kazalca na štirideset, nato pa tistega, ki je imel prednost, pomaknili za pet minut naprej.

Obstaja še ena razlaga: da so za tovrstno štetje krivi Francozi, ki so že stoletja pred iznajdbo modernega tenisa igrali podobno igro, le da sprva brez loparja. V 'jeu de paume' (igra z roko) sta igralca najprej stala na robu igrišča, oddaljena 50 čevljev (15 metrov) od mreže. Tisti, ki je dobil točko, se je pomaknil 15 čevljev naprej (razen pri tretji točki, ki je bila vredna samo deset čevljev), in kdor je prvi prišel do mreže, je zmagal. Po prihodu v Britanijo je igra postala znana kot tenis, ker je že rabila lopar. Danes mu zagreti privrženci rečejo 'pravi tenis' in ga znova igrajo samo z orokavičenimi parklji, kot se za prave dedce spodobi. Zgodovinarji se celo bolj nagibajo k tej razlagi, če pomislimo, da za izenačenje uporabljajo francosko besedo 'deuce', medtem ko naj bi 'love', ki označuje ničlo, prav tako izvirala iz francoske besede 'l'oeuf' – jajce, ki s svojo obliko spominja na to številko.

Kako nevarna je ebola?

Če bi verjeli senzacionalističnim poročilom in nekaterim holivudskim filmom, gre za virus, ki je v nekaj tednih sposoben uničiti vso človeško populacijo. K sreči ni tako. Hemoragična vročica, ki jo povzroča tako imenovan ebolavirus, je resda lahko grozljiva na pogled, s krvavo drisko in bruhanjem ter pikčastimi krvavitvami po telesu, ki je za povrh še lisasto, kot bi nesrečnik padel v koprive. Nikakor pa, ponavljam, nikakor ne spremeni človeka v eksploziven krvav vodomet. Še več: od petih doslej odkritih sevov eden sploh ni nevaren človeku, četudi je za šimpanze smrten.

Me ostalimi štirimi gre daleč največ zabeleženih izbruhov pripisati sevu Zaire, ki je najbolj raziskan zaradi škandala, ko so ga japonski ekstremisti skušali pridobiti kot biološko orožje. A tiste čase še ni bilo spleta, da bi se lahko poučili, kako ebolavirus za tovrstne namene ni primeren. Že res, da je smrtnost visoka, tudi do 80 odstotkov. Ker pa bolezen izbruhne le par dni do največ treh tednov po okužbi in človeka hitro napravi takega, da drugi nočejo imeti stika z njim, se težko prenaša naprej. Virus na prostem hitro pogine in za okužbo moraš priti v neposreden stik s kontaminirano krvjo ali izločki oziroma pojesti surovo meso bolnika z ebolo. Že običajne higienske metode, kot je raba zaščitne obleke in rokavic, zmanjšajo nevarnost na minimum.



Večina vas ebolo pozna iz filma Outbreak, kjer so jo čisto po holivudsko zapretiravali. Mutacija je seveda mogoča, a pri ebolavirusu malo verjetna.

Druga slabost virusa je njegova relativno stabilna genska slika, kar pomeni, da zanj ni pretirano težko izdelati cepiva. Ta za primate že obstaja, za ljudi pa ne. Ravno zato je med mikroorganizmi četrte stopnje biološke nevarnosti. Razlog, zakaj cepiva ni, je čisto ekonomske narave. Odkar so ebolavirus odkrili, je med človeško populacijo povzročil le nekaj manjših izbruhov, med katerimi je najobsežnejši pokopal 'samo' 250 žrtev. Druga pesem je pri opicah. Rastlinojedih goril ne ogroža pretirano, zato pa toliko bolj mesojede šimpanze, ki so za povrh še kanibali. Njihovo število naj bi se v zadnjem desetletju iz tega razloga zmanjšalo za skoraj devetdeset odstotkov. Od drugih živali veljajo za morebitne prenašalce netopirji, ki za hemoragično vročico ne zbolijo. Ljudem bi znali biti nevarni tudi prašiči, vendar so okužene divje svinje zaenkrat našli samo na Filipinih. A ponavljam: dokler se ne hranimo s crkovino sumljivega izvora ali iz veselja šarimo po krvavih truplih, nas ebola ne bo po(j)ebala.

Dober večer! Pozdravljeni v oddaji Odmevi, v kateri se tokrat ubadamo z zanimivo tematiko*. Nocojšnja gosta nam bosta pomagala razumeti, ali se da iz računalniških in videoiger česa naučiti – ali pa gre za golo zabavo, ki Bogu krade čas in okupira možgane mladcev, ki bi drugače že izumili zdravilo za aids. V levem fotelju besedično in drugače korpulentni igralec Sergej 'Sneti' Hvala, v desnem publicist ter oster kritik virtualnih svetov Mirko Marko Debelak Držaj Hribar mlajši. Pozdrav obema."**

Sneti: "Hai, onegai shimasu kobudo no ken!"

Mirko Marko: "Servus, kuga j zdej, bi rekli moj oča."

Voditelj: "Anketa, ki smo jo te dni izvajali na spletni strani naše televizije, pravi, da kakih šestdeset odstotkov odgovarjalcev meni, da igre niso potrata časa in da se je mogoče iz njih veliko naučiti. Kaj mislite o tem, gospod Debelak Držaj Hribar mlajši, prosim?"

Mirko Marko: "Zgodovina te debate je dolga kot moje ime in priimek, morala pa bi biti kratka kot partizanski vzdevek mojega nasprotnika. Dejstvo je, da so računalniške igrice narejene za prazno preživljanje časa. Gre za kabalistično-templjarsko poneumljanje, katerega sproveditelji bi radi, da se vsi spremenimo v debile. Igrice kradejo čas za branje in izobraževanje ter vzgajajo v kulturi nasilja, pa študentski servisi imajo zaradi njih manj prihodka, kar je nezaslišano."

Voditelj: "Kaj pravite na to, gospod Sneti?"

Sneti: "Kolenska reakcija bi bila, da bi govor cenjenega gospoda Debelaka tega-in-tega označil za kup neumnosti. Žal ne morem reči, da je brez soli. Dejansko ogromno ljudi špile izrablja za goli beg iz realnosti in za čisto sprostitev, ob katerem le avtomatonsko izvajajo rutinske gibe, da bi pozabili, kako jim smrdi iz ust ali kako jih šef ne razume."

Mirko Marko: "No vidite, sem vam rekel!"

Sneti: "Ampaktodavendar. Ni problem v igrah, problem je v človeku. Tako kot imaš učence, ki so v šoli zato, da se učijo, in poniglavce, ki so tam zato, da delajo kažin, tako imaš igralce, ki igrajo za golo zabavo, in take, ki iz svojega početja izcuzajo nekaj več. Zase vem, da so me igre naučile marsikaj."

Mirko Marko: "Kako imeti res debelo rit, kh kh kh?"

Voditelj: "No, no!"

Sneti: "Um, očitno tudi, ja, hehe. A poleg tega so me naučile vztrajanja. Naučile so me koordinacije roke in očesa. Avanture so mi vbile v glavo logično reševanje problemov in razmislek iz več zornih kotov. Moja angleščina se je izboljšala prav na rovaš iger. In še kaj."

Voditelj: "Hmmm ... Mar ne mislite, gospod Hvala, da je vse to že bilo v vas in da so igre to samo izvlekle na plano? Da ste namreč HOTELI skozi igre postati boljši in da so bile samo nekakšen katalizator?"****

Sneti: "<premor za razmislek> Primojdunaj, prav imate. Če se iz iger ne bi hotel učiti, se ne bi. Če v njih ne bi hotel najdi občudovanja vrednih stvari, jih ne bi. Res je. Kar pa se sklada z mojo prejšnjo tezo, da je vse odvisno od osebe. Če se zvečer rukneš v naslanjač, da boš v Black Ops na najnižji težavnosti postrelil kup teroristov, boš od tega pač imel golo zabavo. Če pa se lotiš študiranja taktičnega sistema v Starcraftu 2, v katerega vložiš dosti vztrajnosti in razmišljanja, si v tem procesu gotovo napredoval kot oseba. Takisto, če denimo razvozlaš finejše plasti zgodbe v Heavy Rainu ali pri vodenju ubožca po grozljivih prostorih Amnesie razmisliš, kako strah paralizira človeka in kako se temu v resničnosti upreti."

Mirko Marko: "Toda to vendar počne TAKO KRIMINALNO MALO ljudi!"

Sneti: "Glede na skupno količino življa, ki nažigajo špile, jih verjetno res ne mrgoli. A mnenja sem, da je v dotični masi po Gaussovi krivulji še vedno dovolj takih, ki iger ne jemljejo površinsko, ki si znajo izbrati pravi naslov na podlagi razmisleka in argumentiranega nasveta pravih izvedencev (brezsramna voda na Jokerjev mlin, da!!) ter ki so zaradi iger boljše, naprednejše osebe, kot bi bile sicer. Hvala lepa."

<Voditelj in Sneti se zasrepita v Mirka Marka in ga ugonobita z laserskimi žarki iz oči, da od nesrečnika ostane le kupček smodljivega pepela. Nato se transformersko spremenita v traktorja na jedrski pogon in zletita čez hribe v doline okopavat bio hrano.>*****

*Seveda gre za fikcijo, saj se v tej deželi skreganosti in medijskega dinozavrstva kaj takega ne bo nikdar zgodilo. Ne glede na priljubljenost e-zabave bomo raje deležni še enega omizja inkontinentnih akademikov na temo, ali so bolj zaslužni za državotvorje tabeli ali tardeči, in nujne razprave o žgoči problematiki odtenkov sivine v kožuhih triglavskih parkljarjev.

** in *** TV-voditelj, ki razlikuje med računalniško in videoigro in meni, da je karkoli v povezavi s špili zanimivo, ter direktna povezava oddaje z internetom? Dvojna fikcija.

**** Zdaj pa že RES fantaziram.

*****Eh, kamor je šel bik, naj gre še štrik.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. COD BLACK OPS	84
02. STARCRAFT II	89
03. WORLD OF WARCRAFT	666
04. DRAGON AGE 2	77
05. NFS HOT PURSUIT	73
06. MODERN WARFARE 2	81
07. THE SIMS 3	86
08. TEST DRIVE UNLTD 2	73
09. GRAN TURISMO 5	88
10. CRYSIS 2	86

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DUKE NUKEM, DEUS EX 2, UNCHARTED 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Jure Zdešar iz Dobrove (Mesne kroglice za PC)
- Bojan Cankar iz Trbovelj, (H.A.W.X. 2 za xbox 360)

Nindžin prdec je tisočkrat bolj strupen od ugriza črne mambe. Ob pravem vetru lahko pomori do šest vasi.


To NI avtorica knjige Reality Is Broken (Realityisbroken.org) Jane McGonigal, ki se, ne boš verjel, ukvarja s pozitivnimi posledicami igranja. Snetež jo je koj dodal na Fejsiču.

Homefront

*Polkovnik **Case** obožuje vonj po dobro pečenem toastu v jutru. Aja, in napalmu.*

69 obsežno večigralstvo ✔ neprenehna akcija ✔ pristno čezlužniško okolje ✔ za spremembo jo skupijo Amerosi ✔ kvečjemu zadostno streljanje ✖ razočarajoča zgodba ✖ manko igralne svežine ✖ kratkost kampanje ✖ Kaos Studios, Digital Extremes / THQ

Vnaprej se opravičujem, če se bo komu zdelo, da sem do Homefronta zavzel preveč kritično stališče. Navsezadnje se strinjam, da gre za kolikor-toliko zadostno prvoosebno pucačino, ki se kot pijanec plota oklepa sodobnih standardov žanra. Ampak že pred izidom so me prepričevali, da bo reč nekaj najboljšega po Half-Lifu 2. Da bom kot gordonsko nemi možicelj, ki se pridruži ameriškemu odporniškemu gibanju in se zoperstavi invazijskim četam, na lastni koži občutil pristno tragičnost vojne. Da bo zgodba kljub absurdni premisi – okupator je gospodarsko nadmočna Severna Koreja, ki si leta 2027 podjarmi pol Azije ter se z elektromagnetnim orožjem, virusi in komunizmom spravi nad Obamalandijo – globoka in vznemirljiva. In da bo večigralska komponenta tako dodelana in vseobsežna, da mi nikdar več ne bo treba v bojno opravo, tank ali helikopter, ki ne bi bili tukajšnji. A naiven sem seveda jaz, ki propagandi še vedno nasedam.

Rdeči proti modrim

Tisto, kar glede na obljube iz predvolilne kampanje najbolj razočara, so ravno scenarij in vsebine, povezane z njim. Ustvarjalci so za štorijo najeli usluge Johna Miliusa, ki je imel prste vmes pri filmih, kot sta tematsko sorodni Red Dawn in legendarni Apocalypse Now. Sumim pa, da je za pozabljivost fabule še najmanj kriv scenarist, saj bi imela tudi Cankar in Dostojevski velike težave pri pripovedni oplemenitvi nečesa, kar v celoti sestoji iz skorajda neprekinjenega zaporedja akcijskih kadrov.

Svobodno pohajkovanje po karti v Homefrontu odpade, kajti okolica ima le to vlogo, da te usmerja do naslednjega cilja, ki je vselej očiten in jasno označen. Raziskovanja je za zanohtno črnino in se tiče kvečjemu duhamornega zbiranja napol skritih obvestilnih lističev, dočim je tvojim partizanskim kolegom zaupana vloga vodičev. Takih, ki te ves čas držijo za rokico in so obenem izrazito klišejski ter medli, saj bi jih po



Odprava, v kateri ti kompanjoni zaupajo vlogo snajperista, je ena redkih, kjer se prikrit pristop obrestuje. Kar je glede na partizanskost gibanja, ki se mu pridružiš, malce smešno.


Boji potekajo v ustaljeni maniri. Postaviš se za svojo barikado, sovražnik tudi, nakar sledi kukanje s streljanjem. Homefront se v anale ne bo vpisal zavoljo inteligence umetnežev.

količini izražene osebnosti osramotil celo ... hja, Dog iz Half-Lifa 2, če že omenjam slednjega. Spremljajo te 'karizmatični' vodja rebelov, živčni komandos, improviziran inženir in strelsko sposobna baba, ki pa so tu res samo zato, da jim vseskozi ponižno slediš od točke A do točke B, izpolnjuješ njihove zahteve in jih ravnodušno poslušaš, kako se zgražajo nad krutostjo sovražnikovega početja. Če bi jih Korejci potamanili, bi ti bilo zanje vseeno. Vendar se ti želja ne izpolni, kajti kompanjoni so za razliko od tebe obdarjeni s čudežno nesmrtnostjo.
K splošnemu vzdušju takisto ne pripomore, da svinec ves čas izmenjuješ z anonimnimi in preveč si podobnimi korejskimi vojaki ter da osrednjih negativcev s prepoznavnimi obrazi tako rekoč ni. Uvodoma, ko te v čumnati aretirajo, nakar se v jetniškem avtobusu pelješ po zabarikadirani ulici in opazuješ, kako se sovražne sile iživljajo nad ameriško populacijo, še gojiš nekaj vere, da bo tvoja uporniška izkušnja avtentična in nabita s čustvi. Vendar upanje po vodi splava takoj, ko igra preklopi v premočrtno akcijsko rinjenje skozi okoliše. Teci, postreli vse, kar miga, teci dalje in se za ostalo zmeni ne. Kaki Half-Life 2 neki – veliki vzornik naslova je Call of Duty!
A da ne bom samo zlival žolča. Priznati moram, da so se snovalci potrudili pri surovem dizajnu lokacij. Ni si težko predstavljati, da dejansko tiholaziš po okupiranem ozemlju na zahodni obali ZDA, saj se ti pogled nenehno ustavlja na zapuščenih restavracijah s hitro hrano, praznih kafičih in računalniških štacunah, ki jih krasijo znani napisi ter logotipi. Prizorišče spopadov je enkrat tipična malomeščanska naselbina, ki jo je prizadelo strmoglavljeno potniško letalo; drugič šolska okolica s fuzbalskim igriščem, koder poševnooki skrivajo množična grobišča; tretjič parkirišče nakupovalnega centra, ki ga objemajo zublji zažigalnega arzenala; in četrtič Frančiškov most Golden Gate, kjer se odvije velik spopad z okupatorjem. Očem všečno, čeprav se spodobni grafični srčiki mestoma pozna, da je zrasla na zelniku starajočih se xboxa 360 in PS3.

Pokanje in stokanje

Scenarij je torej švoh, okoliši rabijo namenu, akcija pa ... Ni za odmet, čeprav boš zastonj iskal elemente, pri katerih bi stopal(a) iz povprečja. Otipavanje petelinov, ki predstavlja glavnino tvoje zaposlitve, je denimo povsem standardne baže. Zdravje se obnavlja samodejno, dočim se prerane smrti običajno obvaruješ tako, da se pred svinčeno točo potegneš v zavetje prevrnjenega avtomata, uničenega vozila, okrušene stene ali drugega gradnika okolice ter počakaš, da se telesno stanje normalizira. To zvijačo pridoma uporabljajo tudi nasprotniki, o katerih ni moč reči ničesar posebej laskavega. Če se jih lotiš na pretirano junaški način, te znajo hitro prerešetati, natančni so tudi pri metanju ročnih bomb, ki ti jih naznani namenski indikator. A že z nekoliko bolj potrpežljivim pristopom jih v večna lovišča na katerikoli težavnosti pošlješ brez večje muje. Na dani lokaciji najdeš varno točko, nakar pazljivo dviguješ glavo, približuješ pogled in umiraš nesrečnike, ki si drznejo pomoliti betice iz zaklona. Klasika, ampak v nedobrem smislu.
Arzenala ti kljub temu, da igraš za podrejeno stran, ne primanjkuje. Opertaš si rambovski nož, pištolo, dvocevko, različne brzostrelke, snajpo, bazuko, navadne in dimne granate ... V specifičnih odsekih pa posežeš po še hudejših vojnih strojih. Eden takih je daljinsko voden štirikolesni oklepnik goljat, ki se na prizorišču pojavi, ko rdečkarji nadte pošljejo svoje tanke in zrakoplove. Takrat k očem dvigneš optični označevalnik, naciljaš izvor nevarnosti in počakaš, da goljat s silovitim raketnim napadom opravi svoje. Nič lažje-



Sekvence s helikopterjem so dobrodošla diverzija, četudi niso ravno zahtevne. Korejskim raketnim napadom se izmikaš z opletanjem na vse strani in izpuščanjem motilnih ogorkov (chaff).



Daljinski gizmi, kot sta špijonski zrakoplov in tankec, so v mrežnem udejstvovanju sila uporabni za iskanje in uničevanje sovragov. Njihova slabost je vzdržljivost, saj hitro podležejo ognju.



Delitev igralcev na korejsko in ameriško stran ne botruje naprednejšemu moštvenemu sodelovanju. Zaradi neprestanega švigašvaganja po odprtih kartah zna biti multiplayer zelo kaotičen.

ga, kar velja tudi za segmente, v katerih sedeš za vrteči top džipa ali v kabino helikopterja. Z vidika igralne raznolikosti so tej vložki dobrodošli in včasih nesramno spektakularni, saj špil ne špara z velikimi eksplozijami in učinkovno bogatim navzkrižnim ognjem. A kaj, ko bolehajo za nezahtevnostjo in nezabavnostjo. Nameriš, sprožiš, se po potrebi malo umakneš izstrelkom, nameriš, pritisneš sprožilnik, bum, tresk, gremo dalje.
Bolj kot v resen vojni špil bi te sekvence spadale v interaktiven akcijski film, kar Homefront v nekem smislu tudi je. Tak, že viden. Kolikokrat si se moral v Call of Dutyjih, Medal of Honorjih in sorodnih strogo začrtanih streljankah prebiti do cilja in ga uničiti z eksplozivom? Ali slediti ukazom nadrejenega in z ostrostrelsko puško pravočasno odstraniti zapovedane tarče? Lokacijo braniti do prihoda konjenice? Prevečkrat. S tem, da ima že tako ali tako povprečno puščavništvo tu še eno veliko hibo. Skozi kampanjo se je moč prebiti v enem samem sunku že po pičlih petih uricah! Dobro, kratkosti tovrstno režiranih strelјaških umotvorov smo že kar nekako vajeni. A kar je preveč, je preveč. Oziroma premalo.

Vojna v mreži

Bolje bi bilo, da bi se studio Kaos (oziroma Digital Extremes, ki so igro priredili za PC) v celoti posvetil multiplayerju, ki je najboljši element Homefronta in glavni razlog, da je ocena sploh tako visoka, kot je. Zlasti na računalnikih, kjer pozna namenske strežnike in igranje po lokalni mreži, česar na obeh tamočnih konzolah ni.
Dvaintrideset igralcev, razdeljenih na stran korejske ali ameriške armade, se ravsa na kartah, ki so po velikosti in svobodnosti v dokajšnjem nasprotju z onimi iz solerstva. So večje in bolj odprte, kar je smiselno, saj se večigralska akcija podreja konceptu totalne vojne. Bitkam se pridružiš bodisi kot soldat izbranega poklica (assault, SMG, heavy, sniper, tactical – orožarno lahko do neke mere pri vsakem prirediš), bodisi kot šofer humveeja, tanka, helikopterja ali drugega stroja. Izbira bojne mašinerije in raznoraznih pomagal je pestra, kajti nabaviš lahko zaščitni jopič, daljinsko vodeno talno vozilce, na katerega je nameščen mitraljez, ali lahkotno letalce, s katerim soigralcem sporočiš lokacije nasprotnikov. Naročiti je moč tudi eksplozivne in zažigalne zračne napade, koder se za nekaj trenutkov preseliš v bombnike, ki krožijo po karti. Z uspehi kopičiš izkušnje, s čimer pridobivaš na činih in odklepaš nove artefakte smrti. Drugi stranski produkt pa so bojne točke (BP, 'battle points'), ki so osnovna nakupovalna valuta.
Za dotok svežine na bojišča skrbi zlasti inovativna mehanika 'battle commander', s katero ti računalnik znotraj posameznih modusov nalaga dodatne naloge. Napri ti denimo uboj snajperja, ki te je prej petkrat zapored hinavsko zaklal, in če se ti opravilo posreči, dobiš še več bojnih punktov. Za uspešno mesarjenje si namečkoma lahko nagrajen s številnimi posebnimi veščinami – perki, kot sta povečana hitrost streljanja in rentgenski pogled skozi stene. Kul, kul.
Škoda torej, da je kart le šest, poglavitna načina udejstvovanja pa ubožna dva. To sta moštveni deathmatch in zanimivejši ground control, kjer je poanta zasedanje in straženje nadzornih točk. Tekoče igranje včasih takisto zmotita kak hrošč in nenormalno poskakujoča strojna zahtevnost. Ampak verjamem, da bodo te porodne težave avtorji odpravili. Za razočarajoč enoigralski del pa se bodo morali opravičiti z bistveno boljšim nadaljevanjem. Z ozirom na prodajne številke – divja oglaševalska kampanja je očitno obrodila sadove – slednje ne bo izostalo.



"Tovariš Connor, kako za vraga vam je uspelo preživeti tole silovito eksplozijo?!" "Jacobs, ne mi s temi intelektualizmi! Gremo naprej, za svobodo, demokracijo in pravico do hamburgerjev!!"



Zadnja bitka se odvije na slavnem mostu v San Franciscu. Zaključek je nenaden in nezadovoljujoč, saj imaš občutek, da bi mu morala po vseh pravilih slediti druga polovica igre.


Akcijo tako kot v Half-Lifu 2 občasno prekinejo sestankovanja z uporniki, koder se seznaniš z nadaljnjimi načrti. No, na Valvovo mojstrovino igra sicer spomni predvsem zaradi nemega junaka.


Verodostojnost lokacij so pohvalili tudi ameriški kritiki. A kaj, ko je scenarij tako bled, da bo vznemiril kvečjemu kakega ozkoglednega čezlužnega patriota. America, fuck yeah!!!

Lego Star Wars 3: The Clone Wars

Sneti položi še zadnjo kocko v sivo brado lego strička Lucasa in prestrašeno odskoči, ko ta oživi.

85 občudujoče razgibana otroška mešnost in lego očarljivost ✔ obilica vsebine ✔ presenetljivo dosti novosti ✔ brez shranjevanja položaja v nivojih in spletnega co-opa ✖ Traveller's Tales / LucasArts

Pridejo trenutki, ko se je treba sprostiti. Ko je glava preveč trudna za resnobno klanje vesoljcev, eksaktno strateško premikanje tankcev in kreganje po forumih, čigava mati ima na zgornji ustnici manj dlak. A ko bi se ji hkrati fržmagalo, da bi se za nadaljnjo uro in pol izklopila ob kakih Angry Birds oziroma kaki podobni mobilniško-facebookovski zehalnici, namenjeni najbolj primitivni zabavi. Tedaj velja naložiti eno od iger iz serije Lego, ki so polne enostavne, vendar na čuden način vznemirljive akcije, miselnih ugankic, zbiranja plastičnih zakovic, zafrkancije na račun izbrane tematike, lego stričkov in občutka, da si še vedno otrok.
Doslej smo se na ta način podali v univerzume Harryja Potterja, Batmana, Indiane Jonesa in Vojne zvezd – v slednjega zdaj že tretjič. Toda čeprav kosmati cinizem takoj razpre gobec in začne vreščati o zaslužkarstvu, Lego Star Wars 3 nikakor ni tako reciklirana kot nekaj prejšnjih delov kockaste serije. Vanjo so nabrizgali občudujočo količino svežine in simpatičnosti, tako da sem se kljub vsemu svojemu standardno tečnemu hardcorovstvu prešerno zabaval. Sploh v družbi mlajših in igričarsko manj podkovanih oseb, kakršnim je špil v osnovi tudi namenjen.

Medzaslonsko seljenje

Tematika večini Slovencev ne bo prepoznavna, saj namesto na šestologiji Lucasovih filmov temelji na nekaj delih prvih dveh sezon risane serije The Clone Wars. Ta se ubada z obdobjem Klonskih vojn, umeščenim med filmsko Epizodo 2 in 3, ko skušajo separatistične sile razdreti vesoljsko Republiko, kar privede do oblikovanja Imperija pod nadzorom Dartha Sidiousa in njegovega pribočnika Vaderja. Ta je v Klonskih vojnah še mladi Anakin, ki se z Obi-Wanom, Yodo in republiškimi silami bori z odcepniki, kot sta grof Dooku in sitna sithovka Asajj Ventress. Ker fabula pri nas ni tako popularna kot osnovna, kar dosti parodičnih vmesnih prizorov ne bo učinkovitih. A mučno bi bilo spet zijati tisočkrat obdelano filmovje. In hej, če nekdo pove dober vic, ki ga poslušalec ne razume, je kriv poslušalec, ne?
Tako kot je običaj v nizu teh iger, se tudi LSW3 heca iz temeljnega materiala. Lego striclji, ki predstavljajo različne like in junake, se gredo staromodno komedijo, kjer se opletaje s plastičnimi rokami kotrljajo v luknje, se tolčejo po ramenih, veselo poskakujejo in delajo friske, ki so taki kot na otipljivih figurinicah.
Kjer si na TV-zaslonu videl krčevit boj, se nasmejiš ob obražčkih, ki so videti, kot da imajo njihovi lastniki resno zapeko, ogromne republiške samohodke pa so nenadoma prijazni konstrukti, ki mimogrede potacajo kakega neprevidnega klonskega soldata. Nič hudega, je vse iz kock!

Brezmozeg je smrt

Igralni recept seveda ni ključno drugačen. Vnovič se udeležimo tretjeosebnega, odzadajpoglednega mahanja z žarometi in opletanja s futurističnimi šibrovkami, posejanega z zložnim odkrivanjem nivojev, iskanjem mnogih skrivnosti, telovadbico sivih celic ter lahkotnega skakanja po ploščadih. 'Action adventure' v pravem pomenu besede, le da s preprostami sestavinami. Rezljanje in nažiganje sta stvar drgnjenja ene tipke ali knofa (špil je poleg za PC izšel še za xbox 360, PS3, wii, PSP, DS in 3DS), življenj imaš neskončno in čez nekaj sekund oživiš na mestu crkota, uganke pa niso nič kompleksnejše od tega, da povlečeš ali potisneš zaboj, uporabiš pravi lik na pravem mestu ali nekaj razsuješ na prafaktorje in to potem zopet sestaviš s tiščanjem gumba.
Toda božanskost je v podrobnostih, dogajancija in premišljanje pa tesno prepletena. Nemalokrat se je treba odkrižati kakega nasprotnika, pri katerem ne užge golo streljanje ali mahanje s sabljo, temveč moraš ponucati določen objekt ali spremljevalca. Oklepljen tank je treba denimo najprvo olupiti, kar storiš le s hitrostnim blasterjem, ki ga ima soldat v tvoji avtomatično sestavljeni odpravi, saj udrihanje s svetlobno sabljo ne hasne. Nasprotniški mitraljez je lahko neobčutljiv na vse razen na to, da z jedijskim likom podržiš sovražnega droida v luftu. (Kar je sicer malo skregano z legendami o žarometih, ki načnejo vse, ampak okej, napredne kovine iz klonskih vojn in to.) Mimo kamnite barikade ne boš prišel, dokler ne boš s klonskim poveljnikom, ki ima oprtan radio, zaukazal spremljevalnim soldatom skupnega ognja na stebre, nakar boš z jedijsko manipulacijo predmetov na daljavo spravil eksplozivno telo po minilabirintu do zabarikadiranih branilcev. Rešitve niso vedno na dlani, a z nekaj tuhtanja jih že izgruntaš.



V nekaterih situacijah, zlasti spočetka, ti Lego Star Wars 3 prijazno pove, kaj ti je storiti. Vendar ne zmerom in povsod!



Frčanje po vesolju ni golo streljanje. Tu bom pristal in z ugančico napeljal štrom, nakar bom v mimoletu pobral torpede.



Ne le pri bitki s superdroidom, povsod si vesel tega, da je igra lepo razhroščena. Lego Harry je imel s tem več težav.


Šraufkov, ki letijo iz objektov, je na desettisoče. Če se nabiranju res posvetim, bom LSW3 nabijal dosti dlje kot sicer.


Dokler ne zavzamem te topnjače na desni in z njo ne razt reščim kanonov na obronku, ne bom rešil ubožcev na sredini.



Ta hangar je primer lepo nanizanih dejanj. Z robotom R2 zgoraj odpiram vrata, nakar spodaj demoliram nasprotnike in sestavim plovilo, s katerim očistim dok. Potem se odpro duri in zletim ven.

Prav užitkarsko je odvozlavati take akcijske puzlice, zlasti če nisi sam, marveč ti pomaga tovariš s svojim igralnim ploščkom v rokah. Tolikanj bolj, če je mlajši, recimo sine ali nadebuden nečak, saj je tedaj radost ob najdenju rešitve nesramno velika. Malo je izdelkov elektronske zabave, ki bi dvema nudili toliko veselja. Škoda le, da ni spletne podpore co-opu, čeprav jo znajo še prizaplatiti, in da mestoma pri iskanju rešitve ducatkrat umreš. A ker za to ni prave kazni, ni težko ohraniti mirne krvi in trezne glave. Edina prava tečnarija zato ostaja stara hiba nezmožnosti snemanja položaja v nivojih, ki znajo trajati pol ure ali več. Res brezpotrebna napaka.

Vedno nekaj novega

Še bolj pohvalno je, kako malo se igranje ponavlja. Okej, osnova je osnova in jasno je, da boš hodil naprej, odstranjeval sovražničke in se trudil biti brihta. Ampak Traveller's Tales so po razgibanosti presegli tako Indiana Jonese kot Batmana in The Clone Wars postavili ob bok Harryju Potterju: Years 1-4. S prvima deloma Lego Star Wars, ki sta bolehala za enoličnostjo, ni primerjave, pa tudi Lončarič se lahko mestoma uči, kako eliminirati očitano mu razvlečenost. Fino je že, v koliko situacij te postavijo, saj se nenehno menjavajo taki in drugačni navali robotskih tolovajčkov, ki jih odstranjuješ peš ali v enem od vozil, kot so speederji ter večje in manjše hodke. Tudi šefovskih bitk je, kot bi jih naklel, so večdelne, večplastne ter vzdušne, čeprav ne zakomplicirane. Obračuna z Asajj Ventress na superdroidu se ne bi sramovala nobena 'resna' igra te baže. Prav tako je lepo izkusiti masovne boje s stotinami enot na zaslonu. In pazi: če je treba recimo eliminirati več sovražnih oklepnikov zapored, moraš vsakega na svoj način.

Tako se dela igre!
Rahlo duhamorno postane le nabiranje legastih cekinčkov, ki rabijo kot valuta in kot vedno v slapovih letijo iz sleherne uničene stvari. Če jih hočeš imeti dosti, moraš kar nekaj časa posvetiti repetitivnemu tolčenju okolice. A v tem početju je nekaj hipnotizersko zadovoljujočega, deca pa ima to itak rada, saj hoče početi vedno iste stvari na približno enak način.
Morda ravno zato LSW3 tako preseneča, saj recept ponekod razkroji dosti nad pričakovanji. Novost so denimo preskoki na vnaprej določenih mestih v kožo alternativnega lika drugod na stopnji. Medtem ko en del moštva naleti na oviro, jo drugi odstrani s svojim udejstvovanjem. Pri tem niso pozabili na podoben učinek slikovnega prehoda, kot je značilen za Lucasovo režijo. Nadalje je tu frčanje po vesolju med bitko križark, kjer pristajaš na ploščadih, od koder se odpraviš v notranjost ladje, sedaš v topovska gnezda in torpediraš nasprotne frigate.
Bistvena noviteta pa je izpeljanka realnočasovnih strategij. Znajdeš se na bojnem polju, po katerem so razpostavljena krožna območja vpliva. Večina je sovražnikovih in iz njih se, kot v RTSjih, valijo robotske armadice. Na tebi je, da ta območja zavzemaš, nakar tam zgradiš svoje stavbe. Ker te stanejo dinar v obliki zakovic, moraš nivo dodatno raziskovati in za sredstva odstranjevati sovražnike.
Vse skupaj je resda enostavno in nenapredno, saj je nasprotna stran benigna in se ti ni treba bati, da te bo preplavila – razen če igraš v dvoje, saj te boljši nasprotnik iz mesa in kosti urno nauči kozjih molitvic. Pri tem ni internetne podpore in na žalost manjka učna ura, da bi mladiči hitro dojeli, kaj morajo pravzaprav početi. So pa te bitke presenetljivo luštna popestritev in nekaj, česar si nisem mislil, da bom kdaj ugledal v lego igri.

Ne pogrešam Leie!

Tudi drugače ne manjka vsebine. Sržna kampanja ima tri glavne veje z dolgimi misijami (Asajj Ventress, grof Dooku, general Grievous) in traja osem ur, če si želiš nabrati kolikor-toliko zakovic. Dostopanje do njih s krova Anakinove poveljniške križarke Resolute je pohvalno nelinearno, tako da če se ti kod zatakne, lahko greš odmotavat drugo štorijalno nit.
Po stari navadi se kasneje z odklenjenimi liki vrneš na opravljene nivoje in po zaslugi njihovih alternativnih sposobnosti najdeš skrivnosti. Nemalo je recimo vrat, ki jih znajo odpreti le roboti ali pripadniki temne strani sile, s katerimi takisto igraš, skozi tesne predele se lahko izmuznejo le majhne osebice, kot je Yoda, in tako dalje. Raziskuješ takisto domačo ladjo, ki sicer ni tako velika in čarobna kot Bradavičarka iz Lego Harryja, zbiraš žolte in rdeče opeke (slednje dajejo posebne sposobnosti tipa svetenja v temi), kompletiraš lego oklepe, z drugim igralcem se lahko spopadeš v ločenih RTS-bitkah ...
Ni vse od tega izvirno, je pa prijetno. A do skrivnosti je sedaj občutno teže priti kot prej, kar je dvorezen meč. Nekateri bodo nad tem navdušeni, drugi sitni. Slednjim moram pritrditi, kar se tiče določenih odklepabilnosti, saj ni pravega razloga, da so realnočasovne bitke, ki jih lahko prilagodiš, tako zakrite. Niti ni več urejevalnika nivojev.
A razen tovrstnih ne prav resnih pomanjkljivosti in dejstva, da jedro ni zadosti drugačno za prepričanje neprepričanih, na Lego Star Wars 3 ne morem usmeriti nobenih turbolaserskih očitkov. To je sprostitev v pravem pomenu besede in vrnitev v otroštvo, kot ga zmore le naveza legic in Vojne zvezd.

LSW3 ZA 3DS

3DS je tudi dobil svojo inačico Lego Star Wars 3, ki je čisto solidna. Napredovanje je tu linearno, stopnje pa so kljub enakim vmesnim animacijam drugačne. Tako kot tam je treba za napredovanje na pravih mestih uporabljati spretnosti tega ali onega lika, med katerimi preklapljaš s tapkanjem po spodnjem zaslonu. Res je, da so nivoji na 3DSu slabše tempirani in manj raznoliki, vendar ne tako, da bi se špil na Nintendovi drkalici sprevrgel v parodijo samega sebe. Med drugim frčiš po vesolju v bolj 'pravi' wingcommanderjevski bitki kot na velikih sistemih. Stereoskopski efekt je lušten, saj vidiš, kako laserski ogenj frči 'iz' ekrančka, poligonska grafika je več kot spodobna in nasploh je Lego Star Wars 3 okej naslovčič za malo mlajše zgodnje kupce 3DSa. Saj ni treba, da po mestnih ulicah vsi vzgajajo labradorce, ne?





Parcele za kočure so določene vnaprej, zato jih le odklepaš in ne zares gradiš. Božja zasnova in pogled od daleč spomnita na Black & White. Premikanje po zemljišču je žal precej manj elegantno, kar je ob taki lepoti res škoda.

Niti božja bratovščina ni imuna na ženske čare. Tale baba se je bratu Joštu prav metala pod kuto in stvari so stekle same od sebe. Zelena paličica ob menihovi podobici kaže, da je več kot razpoložen. Morda pa se obeta trojček?

Sims Medieval

Svet Simčkov je dobro utečen. V njem se lotiš razvoja svojih navideznih človečkov, skrbiš za njihove telesne in psihološke potrebe, jih korakoma vodiš po poti kariere in jim s prisluženim cekinom zaljšaš prebivališče. Sliši se nesmiselno in punčkasto, a vodenje virtualnih življenj v ličnih soseskah je bliže resničnosti, kot se zdi. Zasnova pritegne, materiala za tkanje zgodb je mnogo in kmalu se zalotiš, kako klešeš sebi slično bitje, ki se sooča z enakimi zagatami in problemi. Kar strašljivo.

Vse tri osnovne igre The Sims so izkušnjo zgradile na podobnih, namenoma omejenih temeljih. Seveda zato, da so lahko zasvojeno občinstvo premamile s tonami plačljivih dodatkov. Razširitve so Simčke peljale na počitnice, na univerzo, na nočno žuriranje, v šoping in celo v poslovne vode, jim dale v oskrbo domače živali in mnogo drugega. S tem so izkušnjo korakoma širile in ustvarile zares bogat svet, četudi na račun zaslužkarstva.

Za devetimi gorami

Da Simčki spakirajo kovčke in odpotujejo v povsem novo okolje, je torej utečena praksa. Zato človek samodejno pomisli, da je tudi The Sims: Medieval le še ena v nizu molznih razširitev. A se je zmotil. Gre namreč za samostojen izdelek, ki se ne naslanja na aktualni The Sims 3. Bistvene simoidne korenine so v Medievalu resda ohranjene, vendar je občutek osvežujoče drugačen.

Najbolj očitno je to, da tukaj ne vlečeš niti sodobnega mesta, ampak se preseliš nekaj stoletij v preteklost. Tvoje igrišče je kraljestvo in igra je zamišljena kot božji peskovnik. Toda čeprav po njegovi mivki brodi množica simčkastih podanikov, imaš neposreden nadzor le nad peščico izbrancev. Tvoj prvi Sim oziroma igralen junak je monarh. Kot poprej lahko bitje izbereš iz nabora vnaprej pripravljenih ali v urejevalniku klešeš vsak element posebej, od spola do zamaščenosti, frizure, dolžine nosu in barve oprave. Vključen je tudi sistem značajskih hib in odlik.

Ko si z izborom zadovoljen, se velikaš priseli v graščino na vrhu hriba. S tem se prične osrednji del igre, kjer kmalu spoznaš, da se bo izkušnja odmaknila od znanega kalupa. Namesto prostega življenja iz dneva v dan si vprežen v izviren strukturiran sistem izpolnjevanja nalog. Bržda se je to razvilo iz hotenj in ambicij, ki smo jih videli v prejšnjih igrah. Kraljeve prve zadolžitve zajemajo osnovno birokracijo, pridobitev služkinje, svetovalcev in zvestih pomagačev ter vzpostavitev diplomatskih stikov s predstavniki sosednjih dežel.

Vsaka uspešno opravljena naloga prinaša točke, ki jih porabiš za širjenje srednjeveške infrastrukture. Ob grajskem vznožju tako zrastejo čarodejev stolp, sanatorij, božji hram, krčma, trgovina, vohunski brlog in podobne zanimivosti. Te kočure so obenem prostori novih junakov: coprijana, ranocelnika, špijona, viteza, meniha, trgovca, trubadurja in kovača. Vsak poklic v deželo prinaša nove možnosti in poživi dogajanje.

Junaška poslanica

Obenem v osrednjem načinu vznikajo nove naloge, ki so srce in kri igre. Domišljija ustvarjalcev se je izkazala in poskrbela za dobršno mero hudomušnosti, po kateri so simčkaste igre znane. V vsaki nalogi nadzoruješ enega glavnega junaka in ponekod še pomagača. Katerega točno, je odvisno tako od kvesta kot od izbranega pristopa, saj jih imajo nekatere naloge več. Bojevnik zatira mesojede činčile, zdravilec v sodelovanju s kraljem zakuha navidezno kugo, čarovnik in trudabur na glavnem trgu priredita festival, menih skuša izkoreniniti heretike. Več kot imaš likov, pestrejši nabor dela je na razpolago. Naloge segajo od kratkih, ko je treba le poiskati izgubljenega pobalina, do večurnih projektov, kjer kralj izbira družico, ki bi mu rodila prestolonaslednika.

Ko opraviš eno zadačo, se vrneš v meni in izbereš novo. V ta namen imaš na voljo šestdeset plačilnih točk. Daljše naloge jih porabijo več, manjše manj. Če kvesta ne zaključiš ali ga predčasno zapustiš, točke vseeno skopnijo. Ko jih zmanjka, ti preostaneta prosto igranje brez zakoličene smeri ali ustanovitev novega kraljestva. Ker je v vsakem primeru kup nalog ostalo neopravljenih, je slednje zelo verjetna izbira.

Drži me za roko

Med kvestanjem nikdar nimaš vpogleda v vse svoje junake, temveč si omejen na zorni kot izbranca. To je istočasno omejitev in razbremenitev, saj preostalo življenje teče po svoje. Nasploh je špil načrtovan tako, da ne more iti skoraj nič narobe. Naloge so sicer polne razvejitev in preobratov, a je reševanje močno vodeno in strukturirano. Razdeljene so na posamezne korake, ki ti skandirajo dobesedna navodila v slogu 'pojdi tja, pogovori se z onim, skuhaj jeguljno juho in



Ko kuješ, v rudimentarni miniigri vplivaš na kvaliteto izdelka. Pri zdravljenju je podobno, saj moraš bolniku s pijavkami spustiti ravno prav krvi. Ko pa pade večer in je dela konec, sledi žur z lutnjo in plesom! Najdejo se takisto čudaški čarovniki, ki sredi partija meditirajo, kar pri njih nadomešča spanje v postelji.



Prehajanje iz zunanjosti v notranjost stavb je manj gladko, kot bi se spodobilo. Oddaljen pogled ni preveč uporaben in še najbolj deluje, če kamero zalepiš na svojega Simčka. Izbirnik dejanj pri tem ostaja enake velikosti.



Urejevalnik nima toliko pohištva, kot smo vajeni iz mestnih Simčkov, a se slednje razlikuje po udobju in funkcionalnosti. Na slabi, trdi postelji je sicer mogoče spati, a bo ljudek po polomljeni noči še več ur slabe volje.

jo nesi ribiču, spravi se v gozd na lov'. Vse dejavnosti izbiraš iz tipičnih simovskih izbirnikov in izpolnjevanje zahtev je daleč od kakega pustolovskega mozganja. Še največ možganov potrebuješ, da najdeš kako sestavino, ki jih Simčki prenašajo v svojem inventarju.

Tak sistem se sicer sliši poneumljajoč in omejujoč, a ima drugo plat. Da si pri kvestanju uspešen, se moraš namreč pokoravati temeljnim simovskim zakonom. Simčki pač niso jekleni frpjski heroji, ampak človeške pojave. Da lahko delujejo, moraš skrbeti za njihovo dobrobit, ki se odraža na merilniku osredotočenosti oziroma prizadevnosti. Nanj vplivajo različni dejavniki. Fiziološki potrebi sta recimo hrana in spanje, zelo pa pride do izraza tudi osebnost. Razveseljujoči so uspehi v medčloveških odnosih, najsi bo to prvi poljub, zmaga v dvoboju ali dobra žurka. Plezanje po družabni lestvici je podobno kot v prejšnjih simoidnih igrah – do prijateljstev vodijo prijazni pogovori in šale, dočim romantično drevo prek spogledovanja in serenad zrase vse do poroke.

Ker igra ne temelji na generacijah, potomstvo ni v ospredju. Po posteljni telovadbi ženska resda lahko zanosi in rodi, toda dojenček po enem dnevu zraste v otroka in tak ostane za vedno. Čeprav mulca poimenuješ in podeduje nekaj lastnosti staršev, neposrednega nadzora nad njim ni. Otroci so le živahen element okolice in hvaležni uporabniki robe, ki jo navlečeš v domovanje.

Dodatne zadolžitve, ki uletavajo dnevno, so vezane na poklic. Tipično ima Sim na grbi po dve obveznosti z omejenim rokom trajanja. Ranocelnik mora recimo nabirati zelišča in kuhati sirupe, zmikavt žepariti, menih moliti, monarh pisati zakone in loviti medvede, bard pesniti. Pri tem je hecno, da znajo Simčki v splošnem dokaj dobro poskrbeti zase, le pri opravljanju domačih nalog jim je treba pomagati. Če jih zanemariš, se namreč precej zasekirajo. Sčasoma se podnalog naveličaš, saj se prično ponavljati in lahko osnovni kvest preveč zavlečejo. Dodatna motivacija je k sreči v tem, da Simček na ta način služi keš, pridobiva izkušnje in napreduje po poklicni lestvici.

Od dvorca do kajže

Poenostavljanje je občutiti tudi na drugih ravneh. Roke imaš posebej zvezane pri stavbarstvu. Samostojne gradnje s postavljanjem zidov ni, saj so bajte predpripravljene in vsaka prinaša osnovno opremo za življenje ter obrt. Coprnikov brlog bo imel čarobno kroglo in kotliček za cmarjenje zvarkov, zdravnik operacijsko mizo in galenski laboratorij, vitez dvorano z lutkami za trening, mešetar tržnico s stojnicami. Delna svoboda je vsaj v tem, da lahko notranjost po svoje opremljaš in ovešaš s tapiserijami. Pri tem stavbe niso ogledljive z vseh strani, marveč le skozi sprednjo steno. Za premikanje med nadstropji so tu namenski gumbi in motoviljenja je več, kot bi si želela.

Kamera je za serijo The Sims že sicer stalna šibka točka. Zna se sicer približati čisto do ljudekov ali oddaljiti v ptičjo perspektivo, a je v vsakem primeru štorasta. Sploh rada se zatika in ponorelo kroži. Borb s pogledom je toliko, da se ne moreš v polnosti nažiti lepot okolice. Ne manjka sicer kazalcev in klikaških bližnjic, a vseeno je navigacija premalo učinkovita. Sorodna nadloga so hrošči. Zgodilo se mi je recimo, da je bil ključen lik nepovratno ujet v kladi.

Do konca svojih dni

Simčki v srednjem veku torej dejansko živijo drugače in niso le zlagane maškare. A čeprav so na oltarju predrugačenja žrtvovali dobršen del igralčeve svobode, špil še vedno deluje. Tako kot Spore se ne more pohvaliti z globino, a ima zato toliko več širine. Ko opazuješ svoje kraljestvo, kako raste in kako se v njem prepleta ničkoliko zgodb, ti zaigra srce. Kmalu prepoznavaš posamezne Simčke, četudi niso tvoji junaki, in jim z vsemogočnim očesom kukaš pod prste. Zdaj se nekdo olajša v nočno posodo, potem iznenada izbruhne pretep, iz jame prileze pošast, podaniki spontano priredijo žurko. Kraljestvo resda vodi umetna pamet, a tako življenjsko, da je iluzija popolna.

Čeprav so naloge oropane pravega izziva, so uporabni okvirji za buljenje v navidezna življenjca. So kot pisana odeja, ki jo tkejo luštne štorije. Učinki opravljenih nalog in sprejetih odločitev so trajni in pišejo zgodovino kraljestva, kar te z junaki močno poveže. In čeprav si vmes suženj brezmožganskega klikanja ikonic, se ob tem zgodi toliko, da dolgčasa skoraj ni.

Najlepše je, da izkušnjo vsak igralec doživi po svoje, saj niti dve kraljestvi nista enaki. Moj promiskuitetni zdravnik je bil recimo čisto na tleh in nezmožen zmešati najbolj preprosto žavbo, dokler ni svoje batine potegnil izpod ogrinjala in je vtaknil na toplo. Konkretno v svojega asistenta! Takih žajfnic je v špilu ničkoliko in nikdar ne veš, kdaj te bo kaj presenetilo. Osrednji adut igre je tako dodelan, domišljijski svet, ki ga niso pohabili z izrezovanjem vsebine za kasnejše razširitve. Nemara kakšna pride, a takega stampeda kot pri matičnih The Sims ne gre pričakovati.

***Navi** izklopi resničnost, prižge računalnik in si pove pravljico za lahko noč. Sanje so sladke.*

78 **kotel krasnih, zabavnih zgodb ✔ veliko vsebine ✔ večkratno preigravanje ✔ poenostavljenost ✖ togo vodenje ✖ bedna kamera ✖ hrošči ✖**

The Sims Studio / EA







Če ga Simček lomi, ga birič odpelje na počitek v kladi ali na zmenek z lačno pošastjo. Oboje pritegne številna zijala. Živelj se rad zbira še na porokah, ki so lahko razen v cerkvah na prostem. Uporabe sile v igri ni veliko in boji so sveta preproščina, bojevnik pa z višanjem poklicne stopnje dobiva posebne udarce.

Cephovski pešaki so v frise videti kot nekakšni cthulhuji z lovkami na napačni strani glave, medtem ko so njihovi bojni stroji, kot je hodeči teror na sliki, bolj oglati. Zanimivo je, da oblikovno ne sledijo tistim iz enice, zato tu ne boste videli letečih hobotnic, ki so prelestno frčale naokrog v Crysisu. Jih pa po markantnosti do neke mere nadomestita trzajoča alienska animacija in govorica, ki jo kot supervojak kajpak lahko prestrežemo.

We're engaging fire with a... some kind of alien armored vehicle.

Crysis 2

NIČ VEČ TALILNA PEČ

Igrica Crysis me je zelo razveselila. Bila je zelo lepa. Šalo na stran, Crysis ostaja pojem za merjenje moči grafičnih kartic. Toda dvojka slovesa ne nadaljuje. Nemški studio se je po novem zapisal tudi konzolam, kjer je več denarja, posledice pa so dvojne narave. Po eni plati igra luštno teče na malo starejših PCjih in je celo na slabših nastavitvah videti dobro. Po drugi pa so maherji ostali brez grafičnega pogona za prihodnost. CryEngine 3 je namreč pisan za DirectX 9 in tudi napovedani obliž s podporo DX11 ne bo prinesel bistvenih novosti. Peščico novitet srček ima, denimo izboljšan SSAO (Screen Space Ambient Occlusion) in realnočasovno globalno osvetlitev. A to je v gibanju težko opaziti in Crysis 2 je zato videti podobno kot enica in Warhead. Zaradi manjših tekstur včasih celo slabše.

Ob takih prizorih Crysis 2 res zablesti. Ne le zaradi videza bogatih panoram, temveč raznoterih opcij. Soldatov se lahko enostavno odkrižamo s snajperico, od blizu lomimo vratove ali se samo sprehodimo mimo, ne da bi komurkoli storili kaj žalega. Ampak to je vse za ljudi brez domišljije. Najbolje je v sovrage metati eksplozivne sode, jim nastavljati razstrelivo in skakati po glavah z okna, pod katerega jih zvabimo z nažiganjem v zrak.


Posebni efekti, kot je motion blur, so še bolj izraziti kot v enici. Večji del časa se lepo vklapljajo v gibanje, sem in tja pa so moteči.


V vizirju je moč objekte, kot so zaloge streliva in sovražni soldatje, zaznamovati, da jih nato laže najdemo v vidnem polju ali na 'radarju'.


Pridaniče lahko usekamo po betici ali jih zgrabimo za vrat. Slednje je v boju ena na ena kar premočno, saj tako hitro obvladamo vse razen najtežjih sovragov.



V večigralstvu so razviti liki z mnogo odklenjenimi izboljšavami bolj sposobni, z več akrobacijami, a še vedno jih je moč z nekaj spretnosti pospraviti, čeprav si začetnik.

Mnogo domnev je o tem, kakšne bodo vojne prihodnosti. Od tistih, da se bomo spet mlatili s kamni in palicami, do onih, da bomo kasirali kibernapade, ki bodo skozi internete kvarili semaforje in ugašali igralne konzole (NNEEE). Kaj pa tale: tujski sovrag bo nad nas poslal obliko kuge, ki ne le, da bo ljudi množično ugonobila, telesa bo nato stopila v žolco, ki bo poniknila v zemljo. S tem bo elegantno rešeno vprašanje, kam zagrebsti sedem milijard trohnečih trupel. Če kdo slučajno ne bo hotel zboleti, bo sledila projekcija 'odločne moči' z lebdečimi zračnimi desantnimi ladjami. Te bodo na območje izstrelile kapsule z oddelki namensko skonstruiranih biomehanskih monstrumov, ki imajo oklep že kar vraščen v fris. In lahko skačejo deset metrov v luft. Ne, 'to ni vojna, ki bi jo navaden človek lahko dobil'. Toda v Crysisu 2, nadaljevanju proslavljene prvoosebne streljanke izpred treh let in pol, nismo navaden človek.

Postčloveški bojevnik

Tisto 'več' pomeni nanoobleka: mišičju podoben, samoobnavljajoč se biomehanski ovoj, ki pomnoži našo fizično moč, povrhu pa vsebuje paklc luštnosti, kot sta nevidnost in odbijanje krogel. Čedna igračka, o ja. V izvirnem Crysisu (Joker 173, 91) so nanjo najprej nabasali severni Korejci, kar je bolelo, saj si bil med njimi kot volk sredi črede ovac. Nesrečneži še vedeli niso, kaj jih je doletelo, ko si jim neviden švignil za hrbet in lomil vratove, jih lučal kot keglje ali se v oklepljenem stanju neobčutljiv na krogle psihotično drl, medtem ko ti je v rokah rezgetal mitraljez.

Obleka je na štartu dvojke domača, saj so njene glavne zmogljivosti še vedno oklep, nevidnost, hitrost s skakanjem in konkretna pest po goflji. Edini dodatek je 'visor', čeladni vmesnik, kamor je sedaj spravljen bivši daljnogled z nekaj priboljški. Vizir nam v vidnem polju poleg sovražnikov označi 'taktične možnosti', kamor spadajo posebno fajn krepalice in skriti prehodi. Pomagalo za tiste, ki se odvajajo Call of Dutyja in imajo še nekaj težav s tunelskim videnjem stopenj. Hec, no.

Moči porabljajo omejeno zalogo energije in niso vključene stalno, zato nismo neuničljivi in med akcijo potrebujemo redne predahe. Takisto niso vse funkcije združljive, saj ne moremo biti hkrati zakriti in oklepljeni. Lahko pa sedaj v teh dveh modusih šprintamo, skačemo in mlatimo ter se iz teka zadrsamo po tleh. Zasluga gre prenovljenemu, hitrejšemu dostopanju do svojih nadmoči, ki je prekinilo z nepotrebnim krožnim menijem iz enice in vse ukaze urno veže na tipke. A še vedno je to v osnovi nanoobleka stare sorte.

Razlog je enostaven: gre za cunje, ki jih je nosil vodja elitnega voda soldatov iz enice Prophet. Ja, tisti Prophet, ki so ga ugrabili alieni, ampak je to pomenilo škodo kvečjemu zanje, ker jih je tako laže od blizu po pički. Tudi na začetku dvojke je mamojebski, saj s težkim mitraljezom odžene aliensko plovilo, ki je fentalo našo podmornico, nakar nas, člana izvidniške enote marincev s priimkom Alcatraz (?!), zvleče iz preteče mokre pogube na kopno.

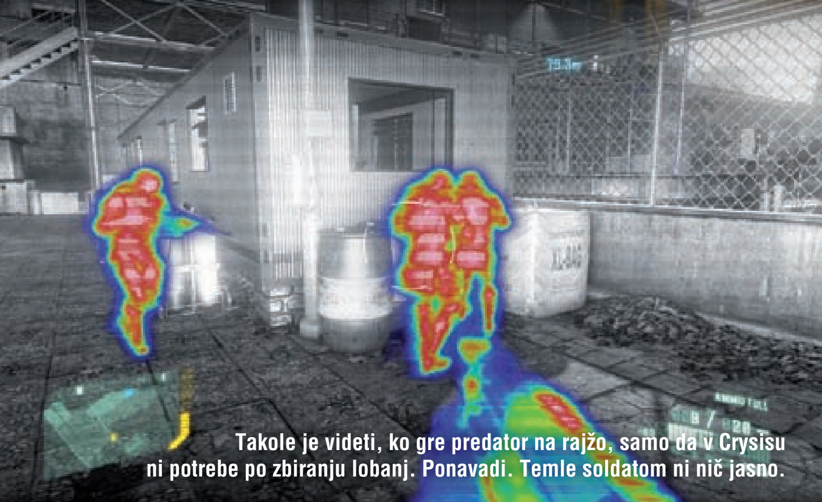
Toda frajer ima problem: načela ga je okužba, ki je ne more obvladati, zato se odloči v nanoobleko posaditi nas, sebe pa pihne. Ja, s pištolo. Kar tako, že na začetku. Jezus. Kje drugje bi bržda rekli "Marija pomagaj!", ampak smo vendarle v New Yorku, mestu priložnosti.

Mesto, pod katerim nekaj spi

Že prvi koraki ti dajo vedeti, da je metropola v kryzi, saj naletiš na množična odlagališča trupel tistih, ki so preminili za skrivnostno kugo. Ulice so opustele, neme in nastlane s svinjarijo, sonce se upira v kričeče rumene znake za nevarnost ter vreče za trupla. Preživeli civilisti so se pred grozotami umaknili v kanalizacijo, kleti in prostore podzemne železnice. Tamkaj jih občasno najdeš, bljuvajoče, ko jih okužba pri živem telesu spreminja v zdriz. Medtem je zunaj groteskna tišina, ki ti sporoča, da je nekaj grdo narobe. Podobno kot v S.T.A.L.K.E.R.ju.

Avtorji so se to pot odločili stopiti iz pragozda in dokazati, da je lahko vsaj tako impozantno še kako drugo okolje. Crytekova vizija New Yorka je monumentalna, barvita, udarna. Okej, v okolišu, ki je že samo po sebi tako, da vanj zreš odprtih ust, tega ni zares težko doseči. A nemški možje se niso zadovoljili z nešteto nebotičniki, saj nenehno srečuješ scene, ko zgradbe in cele četrti izginjajo v tektonskih premikih. Kataklizma je zarezala v beton z ruševinami in široko zevajočimi luknjami sredi ulic, ki so kraj začele spreminjati v divjino. Tako nismo vseskozi obdani le s sivino, marveč se potepamo po pisanem kolažu ruševin, parkov, kanalov in notranjih prostorov. Uličice so naphane s podrobnostmi, vse obliva mehka, pristna svetloba. S streh zaobjameš navdušujoče prizore, saj pogled nese daleč in v sosednji ulici ne trči v meglo. Lokacijam so posvetili veliko dela, posebno resničnim. Obiščemo trg Times Square, železniško postajo Grand Central Terminal in javno knjižnico, nad vsem pa kraljuje obris novega One World Trade Centra. Tistega, ki bo drugače predvidoma zgrajen čez dve leti. Potipati je moč tudi Kip svobode, in to na več delih, ker ga razčesne in ga srečujemo na več koncih mesta. Že res, da grafični pogon glede na tistega v prvem Crysisu ni doživel bistvenega napredka v videzu. Več o tem v okvirju. A nalogo kljub temu opravi odlično. Že tako nadmočno vzdušje krepi zares filmska glasba v enem najboljših igrarskih glasbenih albumov leta. Kajpak, pod melodije je med drugimi podpisan sam legendarni Hans Zimmer.

Prodajanje zijal in bizarno vzdušje srečoma nekoliko omilita počasni začetek igre. Kljub nekaj udarnim trenutkom, ki obglavijo nebotičnik ali pet, namreč sprva predvsem trimčkaš po strehah in testiraš svoje sposobnosti na beticah do zob oboroženih plačancev družbe C.E.L.L, ki je zavzela ulice.


Takole je videti, ko gre predator na rajžo, samo da v Crysisu ni potrebe po zbiranju lobanj. Ponavadi. Temle soldatom ni nič jasno.


Nak, helikopterja tod ni moč suniti kot v GTAju, pa tudi strelskih sekvenc a la Black Ops ni. Tale bo šel v ognjeni krogli na tla.

Call of Crysis

Ti streljajo na vse, kar ni v tako lepih zaščitnih jopičih kot oni. Po obnašanju so slični Korejcem iz izvirnika, le da tokrat nimajo nekrščanske šprahe in odpornosti poševnookih, ki so kot spužva vpijali nemogoče količine streliva, saj tudi na višjih težavnostih padajo dokaj hitro. Kmalu postanejo hrana našemu plenilskemu nagonu, saj se z nadvojakom ne morejo meriti. Toda krhkost nadomeščajo s številčnostjo, saj jih nikdar ne srečamo samih. Za nameček ob prvem strelu zaženejo alarm in nenadoma se jih iz oklepnikov usuje dodatna rajda. Boji so zato včasih prave male uganke, kako se teh osnovnih sitnob odkrižati čim hitreje in tiše. Toda dostikrat jih je moč v celoti zaobiti, saj prizorišča to dovoljujejo.
Drži, Crysis 2 ni tako odprt kot enica. Ni priložnosti, da bi sedel v džip in se svobodno zapeljal po Broadwayju, žvižgajoč si 'New York, New York', ker se ti ksiht hitro zalima v zapreko. Drži tudi, da je Crysis 2 bolj zaprt, tunelski, ker je igra bolj dinamična, filmska. A enačiti ga s Call of Dutyji bi bila napaka. Že če odštejemo nanoobleko, karte vsaj na površju ponujajo več poti, s katerimi lahko povsem zgrešiš cele oddelke sovragov ali skriptane scene glede na to, ali odideš čez strehe, po ulici ali skozi kanalizacijo, s čimer C2 malo spomni na Halo: ODST.
Nekatere od teh možnosti ti skozi vizor pokaže igra sama. Ko pridodaš sposobnost skakanja v višja nadstropja, pri čemer se zna Alcatraz z roko luštno prijeti za rob in potegniti čezenj, možnosti skorajda dosežejo igračkanje v kaki korejski bazi iz enice. Se je v stražni stolp zabarikaridal snajper? Nič lažjega – dva odriva od ograje in že mu priletiš skozi okno, preden uspe reči "KAJ ZA VRAGA?!" Da se razumemo: ni vsaka stavba odprta in plezali navkreber po nebotočnikih ne boste, kot je včasih zvenelo iz napovedi. Toda na mnogo mestih se je moč zavihteti na streho ali balkon in tako zmesti falote. Krono pak odneseta brcanje avtomobilov v nesrečnike in kraja težkih strojnic. To je smeh, ko okrepitve pridrvijo z oklepnikom in se neviden zavihtiš nanj, primeš strelca za vrat in ga 'odložiš' na bližnjo streho, nakar izpuliš mitraljez z vozila ter zrešetaš vse pred seboj.
Vendar tu trčimo ob prvo grenkost: fizikalne simulacije in s tem uničljive okolice je manj kot v predhodniku. S stališča vzdušja je precej kislo, da se z oklepnikom kot žoga odbijemo od kandelabra za obcestno svetilko, medtem ko smo v Crysis 1 drevje dobesedno žagali. Z igralnega vidika bi lahko takisto bolje poskrbeli za zaklone, ki se tu večinoma prav počasi krušijo, namesto da bi jih orenk eksplozija takoj vrgla v zrak in akcijo napravila še bolj nohtegrizno. Interaktivni so praviloma le manjši predmeti.
Na štartu je najbolj uživaško orožje težki mitraljez, saj imaš razen tega na voljo precej standardna krepelca: dve pištoli, dve avtomatski puški, ostrostrelko, šibrenico in puškomitraljez, pa nato prvo električno krepelo, ki sovrage cvre s strelami. Na večino je moč nasiti kak dodatek, kot so dušilniki in daljnogledi. S sabo lahko naenkrat trogaš dve krepalici, plus bazuko in nekaj eksploziva, medtem ko mitraljeza ne moreš vtakniti v žep in ga moraš slejkoprej odvreči.

Zli nezemljani

A po relativnem uvodnem mrtvilu se Crysis 2 šele prav začne. Na neki točki dojamemo, da Propheta ni razjedala enaka kuga kot ostale, marveč neuspela simbioza z nanoobleko. Ta se začne zraščati z nami in sprejemati vase nezemeljsko tkivo, se nanj prilagajati in samodejno ustvarjati cepivo proti bolezni. Mega. Pojavijo se bojne enote Cephov, zloglasnih alienov, in ko jih koljemo, zbiramo 'katalizator', s katerim obleko mutiramo in odklepamo nove sposobnosti. Te so lahko enostavne, kot je počasnejša izraba energije za sposobnosti, ali zanimivejše, kot je sledenje izvoru sovražnega ognja. Tako zlagoma postajamo ultimativni biomehanski bojni stroj in posegamo po silovitejših orožjih, kot so metalniki granat, avtomatske šibrenice, gauss gun in mikrovalovka, ki sovrage skuha znotraj oklepa.
Temu primerno se zaostrijo izzivi, kajti Cephi so bolj žilavi od najemnikov. Poleg tega skačejo kot žabe in preden se zaveš, ti kakšen čepi na glavi. Poleg navadnih gruntov in jurišnikov so tu njihovi poveljniki z energijskimi oklepi in masivne, korpulentne enote z bazukami. Težjim od njih je moč odstreljevati oklepne plošče, nekateri pa so bolj ranljivi na energijska orožja. Te finese se žal ne prenesejo na šefe, kot so veliki hodeči tanki in leteče topnjače. Nasploh ni načelniških bojev, ki bi zahtevali svojstven pristop, kar se pozna, ker spisek sovragov tudi sicer ni bogat. Manjkajo celo nasprotniki v nanooblekah, ki smo jih videli v enici.
Umetna pamet k dinamiki ne pripomore, saj od izvirnika ni napredovala. Če je obnašanje alienov povečini še smiselno, ga znajo človeški najemniki orenk pihniti. Ne trznejo, četudi zakrit pred njimi plešeš kazačok, ko najdejo zaštihanega kamerada, pet minut modrujejo, da jih lahko ja v miru pokončaš, in predvsem radi delajo premete čez ograje pred tabo, dokler ti ni dovolj gimnastike in jih počiš. Za izziv vsekakor igrajte na zahtevnejših težavnostih, kajti šele tam dojameš, da ni moč vsega postoriti s štihanjem med zakritostjo, pa še koncentrirani ogenj te pospravi takoj, ko se pokažeš. Treba je menjati med modusi in se umakniti na kak balkon ali v zaklon, ki zdaj pozna merjenje čez zid v slogu Gears of War. Se pa ob težjih scenah pokaže, da bi bila lahko kaka shranjevalna točka postavljena bolje. Ne, poljubnega shranjevanja ni. O moj bog, konzole!!

GRHMBL, crk (pecejaši)

BUUU zaniiič? Niti ne. Težave z umetno inteligenco in neraznolikostjo falotov sploh ne pridejo toliko do izraza, ker jih zakrije vrhunsko tempirano dogajanje. Leto proti koncu v deseti uri doseže naravnost bombastične proporce, ko alieni v vedno večjih grižljajih požirajo mesto. Crytek je mojstrsko spojil polsvobodno prebijanje naprej ter premočrten filmski ritem v vzdušno, raznoliko izkušnjo. Tu s soborci marinci branimo položaj pred navalom Cephov, tam se vtihotapljamo v C.E.L.L.ovo postojanko, spet drugje smo v miniareni s štirimi nevidnimi elitnimi stražarji alienske baze. Štorijalni obrati se vrstijo kot za stavo in čeprav pripoved ne bo pobirala nagrad, je izvedena solidno in se lepo zaključi ... Z viscem za tretji del. Itak.
Dodaten razlog za pretežno zadovoljstvo je večigralstvo. Tokrat niso eksperimentirali z battlefieldovskimi modusi kot v izvirniku, marveč gre za šest enostavnejših načinov za do šestnajst igralcev, ki so razni odvrtki deathmatcha, lovljenja zastavic ter zasedanja položajev. Igranje bi lahko v grobem oklicali za Call of Duty z nanoobleko. Celo odklepanje krepelc in priboljškov zanje je na moč slično ostalim modernejšim streljankam, kot je Black Ops, saj je treba na enak način zbirati izkušnje in zmage, da lahko svoj lik naposled opremimo po želji. Nadgrajujemo tudi oblačilo in s tem dobimo kakih dvajset dodatnih veščin, kot sta tišanje hoje in onesposabljanje senzorjev, kar je spet zelo podobno perkom iz Blops.
A začuda sposobnosti nanoobleke pomenijo dovoljšnjo svežino, da MP v Crysis 2 ločijo od tekmecev. Dogajanje zaradi skokov nenadoma zadobi več višine, ko jo ucvreš dve nadstropji više ali padeš na sovraga z balkona. Skrivanje je svojevrstna poslastica, dočim so napake spričo oklepa manj kryzne, saj ne crkneš takoj. Nepuščavnost podpira tako samodejno iskanje iger kot brskanje po strežnikih, kart pa je ta hip točno ducat. Težavo trenutno povzročajo goljufi, proti katerim se borijo z rednimi obliži.
Pri takih rečeh se vidi, da so Crytekovci hiteli z izidom, saj se hrošči prikradejo tudi v puščavništvo, kjer se kak soldat zatakne. Zagrizeni pecejaši ne bodo odpustili dejstva, da deli vmesnika kažejo konzolaški rodovnik, na primer ne dovolj podrobne nastavitve za grafiko. In da ob igri ni moderskih orodij. Ja, Crytek se je na nek način 'holivudsko' prodal. A na srečo nam je v zameno dostavil holivudski naslov tudi v pozitivnem smislu. Crysis 2 je oda postčloveškemu bojevniku in natanko tako se v igri počutiš. Čutiti je, da bodo v trojki zadevo še razvili. Komaj čakam.

Aggressorja aretirajo, ko po Ljubljani brca v avtomobile in skače po strehah. Vživel se je!

86 odličen videz ✔ dobro vzdušje ✔ spretno odrejan tempo ✔ kul večigralstvo ✔ nazadovanje določenih vidikov glede na enico ✖ ne najboljša umetna pamet ✖ malo raznolikih nasprotnikov ✖

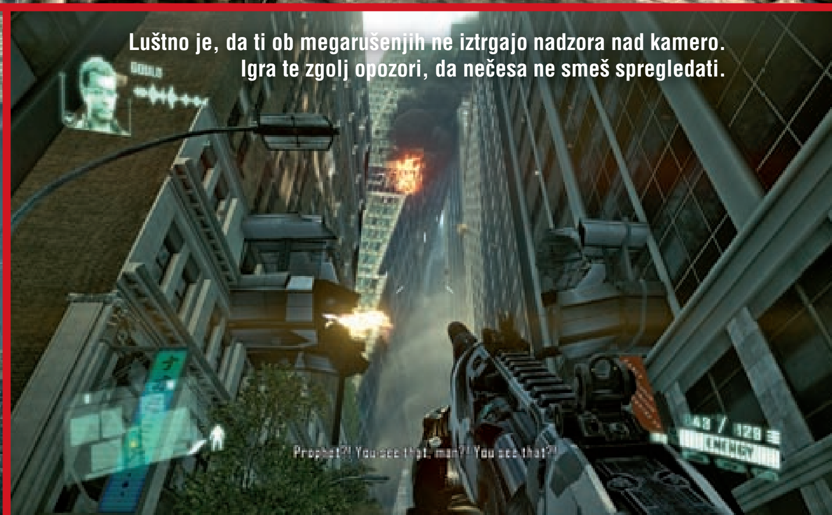
Crytek / Electronic Arts



Ena najbolj epskih scen v prvem Crysisu je bil tankovski spopad s Korejci pod goro, kjer so spali alieni. V dvojki je norenje z oklepniki bolj omejeno. Težkih tankov ne vidimo in najbolj udarna reč so tale bojna vozila pehote z raketometi, v katere sedemo na nekaj mestih. V večigralstvu jih ni, Crytek pa zaenkrat ne načrtuje, da bi za dvojko izdelal kak bolj battlefieldovski večigralski modus, kot sta bila power struggle za enico ter crysis wars za Warhead. Škoda.



Kasneje je vedno več scen, v katerih nas spremljajo ameriški marinci in se otepamo koordiniranih napadov kovinsko-mesnate zalege.



Luštno je, da ti ob megarušenjih ne iztrgajo nadzora nad kamero. Igra te zgolj opozori, da nečesa ne smeš spregledati.

CRYSIS 2 NA TELEVIZORJU

Grafika je na PS3 in xboxu 360 podobna nastavitvi 'high' z računal, seveda ob nižji ločljivosti 720p, zatorej je treba za najboljši videz poseči po PCju. Logično. Sem in tja so na obeh drkalicah opazni 'skakanje' objektov v vidno polje in padci hitrosti pod sicer dokaj stalnih trideset sličic na sekundo. A v splošnem gre za špil odličnega videza, ki stopa ob bok Killzonu 3 in Unchartedu 2. Med X360 in PS3 so razlike minimalne. Obe konzoli uporabljata Crytekovo inačico 3Dja, ki so ga dodali naknadno. A čeprav igre niso delali s to funkcijo v mislih, izpade solidno – posebej navduši vtis vmesnika na vizorju čelade. Zanjo potrebujete 3D-televizor. Move ali kinect (heh) pa nista podprta.

Trikrat ugibajte, kateri zvok slišimo ob prižiganju nevidnosti. Ja, tistega iz Predatorja. Zakrivanje je v boju s posameznimi šibkejšimi nasprotniki nepotrebno, a kakor hitro jih je več, položaj ni več enostaven. Če te brez energije dobijo v navzkrižni ogenj, si ponavadi na mestu pečen.



Total War: Shogun 2

A veste, kako zasejati prepir med ljubitelje proslavljene strateške serije Total War? Recite jim, da Rimljani nimajo za hren proti samurajem ali vitezi proti Napoleonu. “A daj no, samuraji so bili neki pozerji, poglej te pisane in okrancljane oklepe, pa vedno so se držali tako, kot bi jih tiščalo na sekret.” Toda japonski srednji vek je ravno zato zanimiv! Ena formacija samurajskih suličarjev z morjem pisanih zastavic napravi trikrat večji vtis kot katerikoli vitez. Vse dileme pa itak padejo, ko pridemo od nindž. Konec debate.

Totalna vojna

Skrivnostnost daljnih dežel nedvomno pridoda k privlačnosti okolja. V Shogunu, prvem naslovu iz zdaj dolge serije Total War, leta 2003 nismo klikali po lasatih barbarih, ampak po v rdeče kimone odetih mečevalcih z dolgimi sabljami. Pa tudi za fasado je imel Šogun kaj pokazati, saj je šlo za posrečen spoj strateške potezne igre in realnočasovnega taktičnega poveljevanja. Na istih temeljih so stali naslednji deli, ki so obiskali rimski imperij, srednji vek na stari celini in začetek industrijske dobe.
Zdaj, po štirih evropskih naslovih in pol (ma ja, Napoleon je 'pol') se avtorji vračajo h koreninam, v srednjeveško Japonsko. V obdobje, zvano sengoku, kar pomeni 'doba vojskujočih se dežel'. Trajalo je od 1467 do 1573 in v tem času so se daimji – lokalni fevdni gospodje s svojimi vojskami TOTALNO spopadli za položaj šoguna. Šogun pa je bil vojaški in s tem dejanski vladar Japonske, saj je bil cesar le lutka. Naravnost idealno okolje za računalniško igro.
Shogun 2 se prične leta 1545, na vrhuncu prepirov med klani. Krajša od dveh kampanj nas pelje skozi umiritev razmer, ki jo je ob koncu dobe sengoku dosegel daimjo Oda Nobunaga, do leta 1580. Daljša nadaljuje prav do leta 1600 in vrhunca v bitki pri Sekigahari, iz katere je naposled izšel novi šogun, Ieyasu Tokugawa, ki je razmere povsem umiril. Vsaka poteza na strateški karti predstavlja en letni čas, torej jih imamo skupno 220. Nemara se ne zdi veliko, toda upravljanje dežele je bolj razgibano kot doslej.

Sloves ni za odmet

Shogun 2 se kakopak ni odrekel preizkušeni kombinaciji poteznega strateškega in realnočasovnega bojnega udejstvovanja. Ob začetku igre nas pričaka karta japonskega otočja s tremi glavnimi otoki: Honšujem, Kjušujem in Šikokujem (Hokaido tedaj ni bil tako pomemben). Razdeljena je na 65 provinc, razdrobljenih na množico klanov. Devet jih je igralnih, to so: Chosokabe, Date, Hojo, Mori, Oda, Shimazu, Takeda, Tokugawa in Uesugi. Kupcem zbirateljske edicije je poleg tega na voljo rodbina Hattori. Klani imajo samosvoje prednosti: Tokugawci so prvovrstni spletkarji in nindže, pod Takedo blesti konjenica. Razen tega je precejšnja razlika, če začnemo sredi Honšuja ali bolj na robu. Ne le, da prej trčimo na močnejše sosede, ampak je tamkaj še mesto Kjoto, ki ga je treba za končni cilj, položaj šoguna, zasesti in držati skozi vse leto.
Ne, v Shogunu 2 ni ovinkarjenja z 'miroljubnimi' zmagami. Tu letijo puščice in še najbolj usmiljena možnost za naše nasprotnike je, da jim pustimo častno napraviti obredni samomor. Vse je usmerjeno v gradnjo in vzdrževanje vojske, ki bo poteptala sovraga. Sleherna provinca ima osrednje mesto z utrdbo, katere razvitost določa, koliko posebnih stavb lahko zgradimo. Med slednje spadajo obrtniške, kot sta kovačnica in konjušnica, ter vojaške, kot sta mečevalski dodžo in lokostrelski poligon. Province imajo samosvoje naravne danosti, kot so nahajališča železa ter pristanišča, in so kot v Empire: Total War raztresene izven mest, da jih je moč z vojsko tudi blokirati. Iz Imperija je vzeto raziskovalno drevo, a je tokrat razdeljeno na gospodarske in bojne izboljšave z luštno fasado azijske filozofije.
Akcija gre na nož že od prve poteze dalje, zasluga pa gre izjemni strateški umetni pameti, ki tokrat do po-



Hecno, slogovno posrečeno izrazje se je zajedlo tudi v bojni vmesnik, Med osmimi velikimi formacijami, ki razporedijo enote različnih vrst glede na namembnost, najdemo 'borovo lubje', 'letečo gos' in 'ležečega zmaja'.



Četudi so ta hip lokostrelci zelo močni, je njihovo strelivo omejeno in se zgolj z njimi bitk ne da dobiti. Slejkoprej je treba potegniti meč in se z besom zakaditi v sovražno bojno linijo.

tankosti izrablja vse trike, ki so ji na voljo. To pot tudi invazije z morja! In to na hudo prepričljiv način. Siliciju se ne kolca več z nelogičnostmi, kot so nenadne napovedi vojne, v katerih ne more zmagati, ali zahteve, ob katerih bi te posilil smeh. Zares imaš občutek, da je na drugi strani nekdo, ki mu za njegov klan ni vseeno, zato skrbno gradi sloves, ki ga ne bo kar tako zapravil. Ko ti sovrag napove vojno, si lahko gotov, da bo prikorakal z zajetno armado.
Sklepanje zavezništev in sporazumov je zato za odtenek bolj sigurna reč kot v sorodnih strategijah, saj je prelamljanje besed nečastno in kdor si to privošči, ima koj na grbi kopico jeznih rodbin. A razloga za lagodje ni, ker ima na koncu sleherni daimjo svojo računico, možnosti za spletkarjenje pa je več kot dovolj. Na prvi pogled to ni razvidno, saj je diplomatski vmesnik klasičen, z raznimi oblikami zavezništev, trgovinskih menjav in poročanj hčera sem in tja. Potem pa pride en nindža in je heca konec.

Nindža s kuharjem

Že Empire je veliko podtalnega početja preložil na pleča posebnih agentov. Shogun 2 pa gre še dlje. Pomembneži, ki se pomikajo po strateški karti, so zdaj naravnost frpjski liki. Pet jih je: generali vodijo soldate, mecuke je lokalni gestapovec, menih in misijonar sta domorodna in katoliška inačica propagande, gejša vodi nasprotnike v skušnjavo, nindža pa maha z rezili. Vsak 'poklic' ima zdaj obširno drevo posebnih veščin, ki jih pridobiva skozi uspehe. Generala nadgradimo v izkušenega mečevalca ali v krvoločneža, ki ohromi provinco samo s tem, če ga nanjo parkiramo. Nindža se lahko usmeri bodisi v bolj obveščevalsko smer, bodisi postane mojster terorist in postavlja bombe.
Vrača se spremstvo – retainers, kamor spadajo kuharji in tavajoči samuraji ronini, pa oklepljeni bojni psi (!!) in po novem predmeti. Od posebej ostrih katan do čiste eksotike, kot je miza za go, ki izboljša poveljnikove miselne sposobnosti (!!!). Osebe imajo pisan nabor vedenjskih lastnosti. Tiste, ki se tičejo vpliva na boj in ekonomijo, že poznamo, a v Shogunu recimo fašemo naslednika, ki je copata in preveč zaupljiv do svoje spletkarske žene. Še huje: po novem imajo generali stopnjo lojalnosti, kar enostavno pomeni, da lahko ob dovolj veliki vreči cekinov zamenjajo barve.

Da bi to preprečili, jih moremo povišati na ugleden položaj v klanu. Vmesnik kljub dodatnim opcijam ni zabuhel – prav nasprotno, elegantnejši in razumljivejši je od tistega v predhodnikih. Zaradi razvoja in osebnosti se na like dejansko navežeš in dvakrat premisliš, preden pošlješ nindžo prerezat vrat nasprotnemu vojskovodji, saj ga lahko hitro izgubiš.
No, najpomembnejše ostajajo vojske, ki na strateški karti postajajo bolj prepričljive iz dela v del serije Total War. Napoleon je uvedel zimsko zmrzovanje soldatov in zasede iz hoste, ki so sedaj še bolj izpiljene. Računalo prefrigano izkorišča meglo vojne, ki tokrat učinkoviteje skriva bojne sile. Vselej moramo predvideti, kam nas bo ponesel pohod, in odriniti tako, da ne bomo obtičali v mrazu. Oziroma da bomo sovraga zalotili v takem položaju, da bo za nas bolje.

Katane ob nodačijih

Lastnosti strateške karte se namreč prenesejo v realnočasovne bitke, kamor igra preskoči, ko se srečata dve figurici z meči in se tedaj ne odločimo za preračunano rešitev. Prenos ni stoodstotno vesten, saj so bojna ozemlja napaberkovana iz prej izdelanih, a ni sile. Če smo v sovražnika trčili v hribih, bomo obkroženi s kuclji. To je pomembno, saj Shogun 2 nadaljuje dolgo tradicijo pedantno ponazorjenih realnočasovnih bitk. Okej, te niso stoodstotna simulacija, saj je recimo hitrost pešakov višja, kot bi bilo moč realistično pričakovati od mož v oklepih. A na bitke kljub temu prepričljivo vpliva obširen spisek dejavnikov.
Za začetek vrsta oborožitve. Creative Assembly pravijo, da so malo skrčili spisek vrst enot, a to ne pomeni, da vlada pomanjkanje. Ogrodje vojska so suličarji – jariji, lokostrelci in mečevalci s katanami. Na konjskih hrbtih jezdi težka samurajska konjenica, medtem ko zraven korakajo eksotične vrste pehote, kot so težko oklepljeni bojevniki s kopji, menihi in borci z ogromnimi dvoročnimi meči – nodačiji. V podrasti se prihuljeno potikajo Snet ... err, nindže, ki so zlasti uporabni na razgibanem terenu. Če sprejmemo evropsko snubljenje, imamo na voljo tudi arkebuzirje in enostavne topove. Novost so legendarni heroji, ki so treh oblik: mečevalske, suličarske in lokostrelske. Brez skrbi, sami ne morejo ustaviti cele sovražne vojske in imajo poleg sebe učence. Zato niso videti nerealistični, ampak samo zelo kul.

Može naokrog razpošiljamo v formacijah in če fašejo sovražen naskok v bok, se bodo mnogo slabše borili, kot če bi jih sprejeli s čela. Glede na predhodnike je izboljšan sistem morale, ki močno kaznuje taka neprijetna presenečenja in nagradi naše taktične prebliske. Vojščaki pač ne bodo mirno gledali, kako soborci izginjajo v morju puščic, in jo bodo podurhali, če bo prehudo. Ter s tem morda s seboj potegnili sosednje odrede! Ali obratno: veteranska enota se bo včasih pogumno postavila po robu nasprotniku, ki je zanjo v boju neugoden, na primer konjenica proti suličarjem. Vojaštvo izkušnje nabira v sleherni bitki in sčasoma si izoblikuješ elitno silo, ki se bori do zadnje kaplje krvi.
Soldati se utrudijo in šprint v klanec je neprimeren uvod v sabljanje. Posebej na mokrem, blatnem terenu. Dež onemogoča lokostrelce in arkebuzirje, tako kot noč, ki je novost in poskrbi za nenadne, infarktne spopade. Enote imajo več posebnih sposobnosti, kot sta napadalna konjeniška oblika klina in zid obrambnih sulic. Najbolj dragocen v vseh pogledih pa je general. Če pade, je bitke v veliko primerih že konec, saj je udarec za moralo njegovih vojakov uničujoč. Na srečo ima ob sebi obilico izkušenih stražarjev in če ga sovražniki preplavijo, smo si sami krivi, ker smo ga izpostavljali. Poleg svoje eminentne vloge ima aktivne veščine, ki zmorejo razpadle formacije vrniti v boj ali spodbuditi vojsko, da se bori bolje.

STROJNA VOJNA

Izjemna podoba zahteva izjemno računalo. Nastavitve je moč dobro prilagajati, za navitje do konca pa boste potrebovali zadnje krike hardvera. Ne le to, DirectXa 11 ob izidu igra še ne podpira in ga bodo predvidoma dodali na prehodu v maj. Zato je glajenje robov treba vsiljevati skozi kartične vmesnike.
Manj luštna je prisotnost napake, ki nekaterim kombinacijam strojne opreme onemogoči poganjanje špila. Med nesrečneži sem bil tudi sam in nevšečnost sem moral odpraviti s posodobitvijo BIOSa matične plošče. Potreba po takem ukrepu je nesprejemljiva in studio se še trudi dognati, kaj je sploh narobe.



Bojevniki teme so resna nevarnost in znajo poleg umorov izvajati sabotaže ter zastrupljati hrano za armade. Nostalgiki bodo veseli dejstva, da se vračajo filmčki, ki v mestoma zabavnem stilu predstavijo njihove podvige.



Čeravno na koncu tehnološkega drevesa najdemo barkače s kanoni, je večina pomorskih prizorov takšnih. Z velikimi, čokatimi ladjami, ki se direktno zaženejo v sovraga, da bi ga lahko od blizu napadla pehota.

Po zidcu

Našteto pomeni, da še zdaleč ni dovolj le pravilno postaviti svojih enot nasproti drugim, da bomo mečevalce zapeljali v sovražne suličarje. Zato pride do izraza obnašanje soldatov, ki je izjemno. So hkrati prepričljivi in nepredvidljivi. Tudi umetna pamet nam zna pokazati kako novo lekcijo, je pa res, da se ji v nasprotju s taktičnim delom včasih še rado rigne. V isti bitki smo lahko priče, kako nas računalnik briljantno napade v bok, nakar po nepotrebnem razdrobi enote. Še posebej pri obleganju.

Utrdbe so bili sedeži fevdalne moči in ker po ena čepi sredi vsake province, so naskoki nanje važen ter znaten del bojevalnega udejstvovanja. Japonski gradovi so bili drugačni od evropskih, ker so stali na potresnem območju. Namesto visokih zidov so imeli več nižjih obrambnih črt, namenjenih temu, da ujamejo napadalce v past. V Shogunu 2 lahko pehota pleza po poševnih zidovih, kar je ključno, saj je oblegovalnih naprav malo. Lep dodatek so posebne stavbe v sklopu utrdbe, ponavadi obrambni stolpi, ki jih lahko napadalec zasede in obrne proti branilcu.

Zaradi obsežnosti gradov je praktično nemogoče braniti celoto, zato je treba enote koncentrirati ne nekem delu. Posledično so zasedanja igra prevar in lažnih naskokov, s katerimi obrambo zvabimo na napačen konec. Jako uživaško in potencirano z mnogoterimi obzidji, ki včasih branilcu omogočajo, da tudi ob vdoru obvlada položaj.

Pomorske bitke (na rekah jih ni) medtem ne dosegajo tistih iz predhodnika. Kar je jasno, saj velike linijske ladje iz Napoleona zaradi obdobja in lokacije zamenjajo manjše barkače z lokostrelci ter bune – okrepljena plovila za naskok nasprotnih ladij s pehoto. Tudi vpliva vetra zaradi povsod prisotnih vesel ni, zato je boj na slanici preprostejši. Pozna dva glavna trika: zasutje sovraga z gorečimi puščicami in haklanje s klini, da ga potegneš k sebi, nakar ga naskočiš s samurajsko posadko. Gibanje plovil in umetna pamet sta spodobna, sem pa opazil hrošče, ki so ladje pošiljali v tri krasne ter povzročali čudne zmage (pre) majhnih posadk.

Na tisoče daimjov

Poleg dobre strateške pameti in številnih detajlov je v Shogunu 2 najbolj navdušujoče to, da so večigralstvo naposled razvili do stopnje, ki si jo serija zasluži. Saj je že Napoleon postregel s sodelovalno kampanjo, a tu je multi izpiljen. Na voljo imamo tako sodelovalne moduse za dva kot medsebojno pobijalske. V slednjih lahko v realnočasovnem boju prevzamemo nadzor nad kako računalniško frakcijo. Obleganje gradu s kolegom je nekaj zelo lepega, predvsem pa vse teče skozi enostaven vmesnik. Multiplayer premore nič manj kot sedemintrideset kart, medtem ko so samostojne bitke le štiri, med njimi seveda Sekigahara.

A čakajte, to še ni vse! Tu je še večigralski način, v katerem po frpjsko gradiš svoj lik! Tako zvani avatar mode, v katerem nadzorujemo enega vojskovodjo na globalni karti Japonske. Ta nima neposredne zveze s prej opisanim strateškim zemljevidom iz kampanje, temveč je poprepročšen, saj dajo nadzorovane province le spisek enostavnih izboljšav. Obstajata dve karti: za do nekaj ljudi in večje skupine. Prva je v bistvu vmesnik za klasično iskanje živih nasprotnikov, na drugi pa province zasedajo klani. To je mišljeno tako v zgodovinskem kot igralnem smislu in pomeni, da se moramo pridružiti skupini, saj je provinca naša šele tedaj, ko zberemo dovolj zmag v primerjavi z nasprotnim klanom. Ta hip je stvar še malo hroščata, a jo urno pilijo. Dotlej se lahko igramo z veliko kopico nadgradenj za svojega generala.

Igra z dušo

Da Shogun 2 zaposli za veliko časa, je iz povedanega jasno. In to navzlic dejstvu, da je karta manjša od tiste iz Imperija. Strateški tempo je enostavno boljši. Ampak najbolj simpatično reč sem prihranil za konec. Špil ni prebil magične meje 90 (samo) zaradi igralne mehanike. Ne: tisto, kar po sleherni seansi pusti največji vtis, je slog. Creative Assembly so dejali, da so pozorno preučili zgodovinsko obdobje, a šele ko igro zaženeš, ti je jasno, kaj so s tem imeli v mislih. Od najbolj odmaknjenih por vmesnika dalje je vse prepojeno z daljnjevzhodno kulturo. Nalagalne zaslone krasijo odlične risbe in izseki iz poezije, biser so svetovalci oziroma govor nasploh, zlasti pa navdušijo podrobnosti, kot sta uvodni nagovor generala vojski ob začetku bitke ter cvetje, ki odpada z dreves na strateški karti. O ja.

Pred izidom je bilo sicer največ govora okrog zmogljivega grafičnega pogona, ki je zmožen izrisati tisoče bojevnikov tako natančno, da vidiš njihove brke. In ki se je končno otresel kloniranih pešakov, saj so ti videti samosvoji. A ob igranju dojameš, da je pogon le sredstvo, s katerim ti predstavijo vso presunljivost naskoka vrste suličarjev, ki se ob plapolajočih zastavicah zaženejo po polju. Formacije se razbijejo na stotine smrtnih dvobojev med posameznimi mečevalci, ki zamahujejo, padajo in se panično pobirajo. Katane sekajo, konji brez jezdecev pretresljivo rezgetajo in stotine življenj 'odplapola' v veter. Nakar ti z leve svetovalec pove, da je sovrag pobegnil (A SHAMEFUL DISPLAY!), na desni pa te pričaka haiku o jesenskem vetru, da ne veš, ali bi se začel krohotati kot zmešan. Nič, Creative Assembly je napravil Total War z najboljšim karakterjem doslej. Igro z veliko začetnico. Arigato, arigato gozaimasu!

***Aggressor** se pripravlja na veliko bitko, nakar mu general pobegne z ženo. BAKAAA!*

91

slog in vzdušje ✔ fantastična umetna pamet v strateškem delu ✔ enostaven, a vseobsegajoč vmesnik ✔ odličen videz ✔ kančki frpjstva ✔ številne večigralske opcije ✔ ohranja vojaško globino predhodnikov ✔ nekaj težav realnočasovne pameti ✖ hrošči ✖

The Creative Assembly / Sega



Pri obleganjih pridejo zelo prav raketne enote in zažigalne puščice, s katerimi obrambne stolpe hitro spremeniš v bakle. Pri napadih čez zid lahko tokrat pomaga konjenica, ki ji moreš zaukazati, naj razsedla.



tournament.si

najboljši slovenski tekmovalci se srečajo na

CHAMPIONS SERIES SEASON I

Arena Play & Party
Ljubljana
7. maj 2011
ob 12:00



www.esl.eu/si/champions-series/

Rift

Kaj storiti, če je tvoj neposredni tekmec na trgu spletnih frpjk World of Warcraft, čigar jekleni prijem kar noče izpustiti množic? V zadnjih šestih letih se je nad nevihtniško utrdbo podalo že mnogo napadalcev, a so vselej fasali udarec Warcraftove sekire s +13.000.000. Naročniki, to je. Konkurenci sicer še ni zmanjkalo poguma in mnogi z upanjem zremo v Guild Wars 2. A večina sledi ideji, da je WoWov pristop najuspešnejši z razlogom, zato ga je treba le malce prirediti.

Mednje sodijo tudi Trion Worlds. Nemara zato, ker so pojem fantazijskega mmorpgja dejansko pomagali ustvariti. V novi verigi skupin pod to znamko se je namreč zbrala pisana gruča veteranov, ki so delali na WoWu, EverQuestu, Aionu in sorodnih naslovih. Zato bo znalcem mahanje z mečem v Riftu jako domače.

Ljubo doma

Ko se zbudiš v fantazijski deželi Telari, ti je koj jasno, da boš moral iz tretje osebe skeletorjem, zombijem in goblinom serijsko preštevati rebra z ostrino rezil ali uroki. Vanjo prispemo ravno v trenutku, ko klecne obramba pred vdorom bitij iz drugih dimenzij in skozi špranjo – rift – pokuka nesramni zmaj Regulos. Začetniški coni, ki se razlikujeta glede na to, če ob kreaciji lika izberemo med sabo sprte Guardiane ali Defiante, sta v obeh primerih lušten, udaren uvod tako v štorijo kot v bojevanje.

Pri slednjem ni umetnosti, saj Rift sledi sprejetemu principu. Tarčo označiš, nakar jo tvoj junak samodejno garba, pri čemer mu pomagaš s stiskanjem tipk za posebne udarce. Sistem pri večini poklicev vsebuje neko vrsto zbiranja moči z normalnimi zamahi, ki jo nato sprostiš v posebno močnih specialkah, podobno kot rogue v Warcraftu. Druga finesa so zabadanja in coprniška cvretja, ki morajo slediti nekemu dogodku, na primer izmiku ali kritičnemu zadetku. Beštije niso rahitični bolniki in v boju smo vselej zaposleni. Toda naprednosti v smislu Conanovega merjenja v različne dele telesa tod res ne gre iskati.

Domačnost spremlja tudi pohajkovanje. Prideš do računalniško nadzorovanega lika, ki to pot nad glavo nima velikega rumenega klicaja kot v Warcraftu, marveč majhnega zelenega, pobereš skupek kvestov in hajdi na rajžo z beštijami, ki kolovratijo po hosti. Naloge so si boleče podobne in čez čas ti postane smešno, ko vidiš, da imaš na vsakem področju po eno nalogo s krepavanjem sovragov, eno z zbiranjem cvetlic/zabojev/zobnih ščetk in nemara kako z zaseganjem jeter lokalnih volkov. Zabavnih, originalnih kvestov, s katerimi je postregel WoW: Cataclysm, v Riftu ni, včasih pa zavohaš tudi pridih korejskih masovščin, čeprav tlaka srečoma ne prestopi meje absurda.

Zaposlitve si sledijo v verigah, na koncu katerih je običajno soočenje s posebno zlobnim nepridipravom. Ki ga brez pomoči promptno zakoljemo, kajti z izjemo peščice kvestov v temnicah je moč vse postoriti sam. Ja, Rift je sodobni mmorpg za mase, ki ti vse prinese pred nos in te zasipa z vsebino. Oprema pada levo in desno, da imaš kufre ves čas nabasane. Na karti so zaznamki s področji za izpolnjevanje nalog, dočim so ozemlja na gosto naphana z golaznijo in zaselki, da so potovanja od enega kvesta do drugega kratka. Za povrh je kazen za krepot mila: tek do trupla in plačilo par soldov. Prijaznost do začetnikov je na visoki ravni.

Daj izkušnje, pa mir

Zato je tudi dinamika v osnovi prežvečena: šibaš od enega grozda nalog do drugega, z nabiranjem izkušenj se krepiš in zbiraš opremo, ki se po kvaliteti kajpak loči na sive, zelene, modre in frjolčne inačice. Poleg tega si prisvajaš surovine za obrt, da si skuješ oklepe, zvariš napitke ali pričaraš rune. Rokodelstvo je podobna kopija tistega iz sorodnih naslovov kot vse ostalo: vržeš skupaj sestavine in zadeva nastane. Je pa lepo, da je res uporabno.

V večini provinc je temnica (skupno jih je deset), kamor se odpravimo v gruči petih kameradov. Ječe so instancirane in so klasična kombinacija elitnih nasprotnikov s šefi, pri katerih je treba pogruntati nekaj enostavnih mehanik, kot je NE STOJ V OGNJU. Priznam pa, da so lušten izziv, kakor hitro imaš v druščini nesposobneža. Naprednih skupinskih prijemov iz denimo Lord of the Rings Online Rift ne pozna.

Sem in tja izkušnjo poživi okolica, kajti ena močnejših plati Rifta je grafični srček, ki sodi med najbolj napredne v zvrsti. Igra ne sledi Warcraftovi risankavosti in si prizadeva za realizem, kolikor so hodeča drevesa lahko realistična. Okolica je podrobna in vse stvari mečejo sence, navdušijo vodni učinki. Petnajst provinc Telare je raznolikih in živahnih, potresenih z naravnimi ter arhitekturnimi spomeniki. Še bolj kot videz pa hvalim slog. Lokacije, kot sta glavni frakcijski mesti Sanctum in Meridian, ledeniki v daljavi in puščavski kamnolomi te na več mestih pripravijo do tega, da postaneš in se ozreš.

Pripoved po drugi plati koleba med navdihnjenostjo in duhamornostjo. Na deželo prežijo zverine iz drugih dimenzij z Regulosom na čelu, ki jo hočejo uničiti. Ker so pač žleht ali nekaj, medtem ko smo mi od bogov oživljeni heroj in edino upanje za civilizacijo, blah blah. Vsa pokrajina je zato v znamenju vojne in grozot, ki pa se te dotaknejo le napol. Razlog je poleg plitvosti črno-belega boja dobrega z zlim neprepričljivost večine ponudnikov kvestov. V vsaki coni se sicer najde kaka lokalna štorija, ki potegne, a to je bolj izjema kot pravilo. Kje so vzdušni prebliski iz Conana, kot so berači?

Duhoven s sekiro

Čeravno veščine še vedno nabiramo s plezanjem po izkušenjski lestvici, si jih vsaj odrejamo na samosvoj način. Rift pozna štiri arhetipe poklicev: bojevnika, maga, tatu in duhovna. Slehernemu je na voljo po devet tako imenovanih duš, skupkov sposobnosti nekoč umrlih junakov. Izmed teh si lahko naenkrat izberemo po tri, ki predstavljajo drevesa, kamor vlagamo z izkušnjami pridobljene točke. Nekako tako, kot da bi si mogel v WoWu poljubno izbrati tri drevesa talentov izmed devetih. Spomni na Final Fantasy XIV, kakor failana ta zadeva že je.

Prilagodljivost posameznega lika je zato večja kot v večini sorodnih naslovov. Okej, iz maga ni moč na-


Rifte zapremo tako, da izpolnimo pogoje, ki nam jih naloži igra. Ponavadi je to krepot dovolj velikega števila gnusob v več fazah, ki se zaključijo s posebej renčečim kremplјatežem.


Religiozni Guardiani imajo svetlo, k nebu kipečo arhitekturo, kakršen je ta glavni samostan mesta Sanctum. Defianti pa prisegajo na temnejšo v rjavih tonih in na veliko strojev. Spominja na Aion.

praviti tanka ali iz bojevnika zdravilca. A coprnik ima poleg duš z napadalnimi čiračarami na voljo dohtarsko in take s priklicem pomagačev. Najraznolikejša sta klerik in tat, ki lahko z nekaj omejitvami zasedeta sleherno vlogo v odpravi. Tat ima denimo veji zdravilskega barda in obrambnega riftstalkerja, s katerim je moč celo sprejeti hujši udarec. Večine duš se polastimo že kmalu po začetku, nakar si lahko ustvarimo do štiri shranjene kombinacije, med katerimi menjavamo izven boja. Spajanje in preizkušanje raznolikih veščin je fletno in te zaposli kar za nekaj časa.
Drugi vetrc, ki se trudi razpihati trohnobo prežvečenosti, so portali – rifti. Ker je meja med dimenzijami oslabljena, se sredi ozemelj pojavljajo okna, iz katerih se usuvajo vseh sort neprijazni gravži. Če se jih pusti pri miru, gredo na pohod do človeških zaselkov, jih skurijo in se tam zaredijo. Tako nemalokrat naletiš na vasico, ki jo moraš najprej očistiti zverin, da se vanjo sploh vrnejo računalniški liki s kvesti. Še lepše je, ko greš na kofe in junaka pustiš v lokalni oštariji, nakar ob vrnitvi pogruntaš, da ga je povozil vlak naletavajočih gnusob.
Rifti se pojavljajo pogosto in dajo znaten del izkušenjske pogače. Najbolj kul so splošne invazije zoprnežev, ponavadi enkrat dnevno, ko se usuje mnoštvo sovragov in se mora proti njim organizirati vsa cona. Špil igralce ob tem enostavno združi v grupe in raide, nagrada pa je odvisna od našega vložka. Podobno public questom v Warhammerju Online, le da je delitev priboljškov tu boljša. Iz riftov občasno pokukajo tudi zajetni šefeti in njih tamanjenje je poleg temnic poglavitni del dogajanja, ko že po dobrem mesecu zmernega igranja dosežeš zgornjo mejo, stopnjo 50.

Delo, delo

In tu se Riftove niti združijo v končno podobo, ki gre žal mnogo bolj v smeri že videnega kot novih elementov. Pri levelu 50 se spustimo v tako imenovane ekspertne temnice, ki so inačica omenjenih desetih z bolj zagamanimi zvermi. Ja, kot heroic dungeons v WoWu. Zatem sledijo raidi z do dvajset ljudmi. Ta hip je na voljo ena taka temnica, kmalu naj bi odprli nove. In to je to. Boj med igralci (PvP) je navkljub sporu na smrt med Guardiani in Defianti po warcraftovsko zrinjen v štiri male instancirane bitke nalik Blizzardovim battlegroundom, kjer lovimo zastavice in kažemo sovragu osle. Na PvP-strežnikih lahko v Telari zasedemo večino tistega, kar napadajo pošastki iz riftov, vendar kakega blaznega povoda za to ni. Škoda, kajti ozadje prepira med frakcijama je najboljša pripovedna plat te igre. Guardiani se proti Regulosu borijo s fanatično vero, medtem ko se Defianti zanašajo na uničevalne mehanske izume. Toda lepa premisa ostane v besedilih kvestov in se ne prenese na bojno polje med sodelujočimi.
Bistvo je tako ali tako boleče očitno, ko se ozreš na vmesnik z valutami, ki jih zbiraš. Teh je, ne hecam se, več kot ducat. Od denarcev do planarita, ki ga dobimo ob zapiranju riftov, bonov za rokodelske recepte, priljubljenosti pri frakcijah in tako dalje. Z vsem pa si kupuješ lično vijolično opremo. Tu je jasno, da boš na koncu, tako kot v WoWu, pretežno grmadil sekire.
Če bodo duše dejansko presegle igračkanje s kombinacijami in ponudile inovativne pristope k boju, moramo šele videti. Dvomim. Tudi ukvarjanje z rifti začne presedati, je pa res, da bomo deležni novih vrst – prva je že dospela ta mesec. Trion igro drugače budno spremlja in gre za enega ob izidu bolje zloščenih izdelkov. Stranke so to nagradile z začetnim navalom in za mesec ali dva je Rift lušten, obrtniško kvaliteten mmorpg, posebej primeren za nove igralce žanra. Veterani pa bodo kmalu zaznali manko svežine in simpatičnosti. Šestih ras, po treh na posamezno frakcijo, doslej sploh omenil nisem, ker so generične verzije ljudi, škratov in vilinov brez vidnejšega vpliva na dogajanje. Tudi če jih ne bi bilo in bi bili namesto tega vsi oposumi. Karizmo likov iz Warcrafta ali Warhammerja tod iščeš zaman in ravno to zna Telari zavdati daleč bolj kot neki zli zmajeslavi.

Takle je rift od daleč – z lovkastim 'nečim', ki pogleda iz razpoke v prostoru in zmeče na plano svoje podanike. Kasneje naj bi bilo moč skozi portale stopiti na drugo stran in pošasti kresniti po vseh petnajstih gobcih.

Igra ima ta hip ravno pravšnjo težavnost nasprotnikov tako zunaj kot v temnicah. Posamično niso hud zalogaj, a se kar rado zgodi, da te nenadoma preseneti gruča in tenko piskaš.

Takole je videti karta ob vsesplošni invaziji, ki si hitro podredi vasice, če jih igralci ne pomagajo braniti. A beštije ne morejo iti do konca in zasesti glavnih mest, tako da se položaj sčasoma uravnoteži sam od sebe. Zato čisto dinamičnega sveta tu vseeno ni.

Aggressor* *se vesel zažene v fantazijsko deželo, a na koncu spet klecne pod težo lastnega oklepa.

igračkanje s poklici ✔ rifti ✔ zunanjost, zloščenost in prijaznost do začetnikov ✔ švoh naloge ✖ nerazvit boj med igralci ✖ povprečno obrtništvo ✖ spet duhamorna tlaka ✖ neprepričljiva pripoved in liki ✖

Trion Worlds



Konzolni Brotherhood (J209, 81) je bil hroščat in tudi na peceju ne manjka žužkov, o čemer pričata že dva popravka. Zdaj sta ob radarju številka in puščica, ki lajšata pot do cilja. Kupljivi konzolni DLC 'Da Vinci Disappearance' je del PC-igre, Kopernik pa ostaja na PS3.

Assassin's Creed: Brotherhood

"Saluti. Sem Ezio, Ezio Auditore iz Firenc, in čudno se je vrniti v srednjeveški Rim po tolikšnji odsotnosti. Nisem ga obiskal vse od decembra, ko sem v svetem mestu kot član reda ašašinov naredil še en korak bliže rešitvi svetovne zarote reda templjarjev. Prepričan sem, da se nenavadno počuti tudi moj šefe Sneti, ki me vodi skozi nevarnosti. Toda naj mu prepustim besedo, kajti njegovo je pero, moje pa rezilo. Attenti, pezzi di merda!"

Hvala, Ezio. Kot posinovljenec si mi in ko ti dajem ukaze, jih brez pardona izvršuješ. Od zadaj gledam tvojo kapuco in plašč, v katerem skrivaš hladna in strelna orožja za obračune z neprijatelji, od nožev v rokavu in sablje do samostrela ter pištol, in se stalno čudim tvoji eleganci. Najsi je bil tvoj prednik Altair pri skakanju in sprehajanju skozi pouličnе množice še tako podoben mački, ti ga prekašaš. Tudi podrobnosti je v tvoji računalniški izdaji, ki za playstationovo in xboxovo zaostaja skoraj pol leta, za jerbas več. Podoba sicer ni divje napredovala, a nazobčanosti je manj in sence so lepše, svoje pa naredijo že višje ločljivosti.

Videti Romo in ne umreti

V Rimu imaš leta 1500 kaj videti. Ko po njem iz tretje osebe nelinearno opravljaš naloge, ki jih vidiš na nadkarti in za katere lahko porabiš več kot petindvajset ur, naletiš na kup arhitekturnih znamenitosti, od Koloseja do bazilike Sv. Petra v Vatikanu. Povsod so cerkve, obeliski, stebri in kipi, naletiš na gromozanski akvedukt. Stopiš po mostovih, kot je Ponte Sant'Angelo z angelskimi kipi (na oni strani je Hadrijanov mavzolej), zaplavaš v Tiberi, sprehodiš se po gričevnatem okolišu, povsod pa srečuješ ljudi, ki mlatijo mešanico angleščine in stare italijanščine. Dober alternativni svet je to, Ezio – včasih ti zavidam, da si ti v njem, jaz pa tu, kjer so referendumi in resničnostni šovi in La Toya.
Tako kot na obeh konzolah dimenzija ni le velika, marveč je nabita z opravili. Premočrtni osrednji kvest tvori osem spominskih sekvenc, a domala kadarkoli se lahko lotiš ducatov neobveznih misij. Višek je šesterica raznolikih templjev, po katerih iščeš cesarske zvitke. Ponekod raziščeš katakombe in se bojuješ z gverilci, odetimi v volčje kože, drugod podiraš ogromna vrata v ruševem se papeškem domovanju. Sledijo naloge, kjer moraš uničiti Leonardova orožja, morilske odprave, intelektualne uganke z zlaganjem puzel in povezovanjem simbolov, obnavljanja zapuščenih stavb in še in še. Res je, da se opravila začno konkretno ponavljati, a njihovo število jemlje dih. Le od kod ti toliko kondicije – mar od obiskovanja kurbišč, na katere v teku zgodbe takisto naletiš?!

Jaz in moji nindže

Pričakoval sem sicer, Ezio, da te bom moral pri mečevanju nadzorovati bolje, a bojevanje ni ne zahtevnejše, ne kompleksnejše. Morda celo nasprotno, saj imaš zdaj možnost, da po zakolu soldata eksekutiraš naslednjega in naslednjega, če jaz držim smer in pritiskam gumbe. Le nekaj spopadov je bilo takih, da sem resneje pljunil v roke. Prav tako sem hotel boljšo pripoved, kajti Bratovščina je glede na dosedanja Creeda po tej plati občutno bolj klišejska in trapasta.
A igralnih novosti nekaj ipak je. Plezanje po pročeljih je malo težje, saj moraš marsikod več poskušati, da najdeš oprijem. V ospredju pa je načelovanje članom morilskega klana, ki jih prikličeš nad capine. Ob sokoljem vrisku se vzamejo od nekod in se lotijo nasprotnikov, nakar nekaj časa niso na voljo. Prav tako jih direktorsko, v menijih, pošiljaš na misije širom Evrope. Od tam ti prinašajo cekin ter dragocenosti, s katerimi odkleneš orožja in oklepe. Nenehno grabijo tudi izkušnje, s katerimi se krepijo. Vsekakor je občutek, ko greš mimo sumničavih stražarjev, nakar tipčki tri sekunde po vrisku ujede zaklani ležijo na tleh, ne da bi se ti bilo treba ubadati z njimi, sijajen.
Še nekaj je očividno: večji poudarek na prikritosti. Kar nekaj je nalog, ki jih je konec v trenutku, ko te stražarji opazijo. To pomeni, da se je treba tiho vzpenjati po zidovih, nastavljati trupla, da privabiš ogleddnike, ubijati od zadaj in z daljave ter previdno izbirati tarče. Pri tem nisi prikovan na eno samo pot. Res pa je, da tiholazenje ni ne resno, ne zapleteno.
Bolj zame kot zate, Ezio, je tu internetno večigralstvo. S sedmimi ljudmi se znajdem na majhnem prizorišču, kjer sem istočasno žrtev in morilec. V gneči recimo iščem plen, ki ni označen, a se zavedam, da je igra mene izbrala za cilj nekoga drugega. Hitreje kot se premikam in več kot plezam, hitreje bom prišel do tarče, toda več pozornosti bom vzbudil. Za točke odklepam veščine v okviru poklicev, od zdravniškega do meniškega, in jih izkoriščam ali puščam vnemar, dočim modusi spreminjajo temeljno zasnovo. Zanimivo narejen multi, čeprav se čez nekaj časa izčrpa, strežniki pa so vse prej kot nabito polni. Nalinijska pa je še lastnost iz štorijalne kampanje, in sicer investiranje v posle, kamor denar dajejo drugi igralci, nakar je zaslužek večji.

Še se bova videla!

Brotherhood je vmesni del tvoje poti, Ezio, ki ne dostavi bistvene svežine. Je pa avantura prijetna in ni mi žal, da sem te spremljal skoznjo. Upam le, da imajo tvoji mali bogovi za resnični Assassin's Creed 3 v rokavu več pravih novosti.

***Sneti** se pomeni s kolegom Eziom. Oba sta pijana od moči in sokov rimskih lahkoživk, a čvek je vseeno plodovit.*

81 izvrsten akcijsko-tiholazniško-raziskovalni občutek ✔ sijajno prizorišče ✔ življenje goltajoča obsežnost ✔ fletno večigralstvo ✔ napredka bi lahko bilo več ✖ ponavljanje opravil ✖ cenena zgodbica ✖

Ubisoft Montreal, Annecy / Ubisoft



Eksplozivni in zapomnljivi začetek igre je nenavaden tudi po tem, da v njem s kanonom streljaš po soldateski.



Hvaležne rešene ljudi v neigralnih nalogah izuriš za badass nindža ašašine. Pahor bi potreboval nekaj takih.

Dawn of War 2: Retribution


Autarch je res kul model, ki zbombardira vse in se ne boji ničesar. Lahko se dvigne v višave in napade na drugem koncu, kar Eldarje napravi še bolj dinamične.

Zvezdni podsistem Aurelia res nima sreče. Najprej se na njem v Dawn of War 2 (188, 84) zaredijo orki in še gnusobni Tyranidi, da bi ga do zadnje žive celice prebavili v redko kašico. Ko je to mimo, v dodatku Chaos Rising (205, 83) iz druge dimenzije pokukajo služabniki Chaosa, ki bi vse prebivalce ob izdatni rabi priostrenih kavljev žrtvovali bogovom. Ni baš kraj, kamor bi šel na dopust. Zdaj je v drugem samostojnem dodatku za DoW2 imperiatorju dovolj jajcanja in tja pošlje ogromno armado, da bi izvedla 'Exterminatus' – popolno uničenje vseh planetov z orbitalnim bombardiranjem. Neee, to vendarle ne gre! Kje se bomo pa potem klali?!

Kri za boga krvi!

Dawn of War 2 je križanec med realnočasovno strategijo in Diablom. Iz tlorisa razpostavljamo enote, ki izvajajo bočne manevre in s plamenometalci bezajo sovrage iz zaklona. Toda na bojišču jih je le dobrega pol ducata, z uspehi pa pridobivajo izkušenjske stopnje in odevamo jih v bleščečo se epsko opremo, ki bi jim jo zavidali še liki iz World of Warcrafta. Boj je v puščavništvu zato dokaj premočrten in skriptan, kar DoW2 napravi za Call of Duty med realnočasovkami.
Samostojna razširitev Retribution tu ne odstopa. Misije nas za roko peljejo z enega konca karte do drugega, vmes pa se zgodi ogromno brutalnega raztelešanja in velikih eksplozij. Ko marinec z gigantsko jekleno pestjo kriče zdruzne aliena v kompot, nakar ga tadrugi alien nasadi na velik krempelj in oba skupaj izgineta v bobnečem artilerijskem bombardiranju, tvoj notranji demon raja. A kljub kaosu (hehe) igranje premore nekaj taktičnega izziva, saj je treba enote postavljati v zaklon, jih pravilno kombinirati in pedantno ciljati s posebnimi sposobnostmi.
Izvirnik in Chaos Rising sta imela napeto štorijo, z Retributionom pa se avtorji, Relic Entertainment, spet poslužujejo sprememb. Igra ni več osredotočena na marince reda Blood Ravenov, marveč ima svojo kampanjo vseh šest samosvojih frakcij. Misije nas z nekaj izjemami pošljejo na iste karte za vse strani in pretiraval bi, če bi rekel, da si boste želeli puščavništvo obrniti z vsemi. Tudi kvaliteta pripovedi ni na ravni predhodnikov. A velik del privlačnosti so spet liki, njihove sposobnosti in oprema. Zato je luštno iti naokrog vsaj s polovico. Veščine so tudi za marinske kamerade iz prejšnjih kampanj, kot so Tarkus, Avitus in dreadnaught Thule, povsem ločene od prejšnjih dveh delov, zato ne nadaljujejo levelanja iz DoW2 kot v Chaos Rising. Zdaj jih je po pet v treh drevesih, nabiranje novih trikov pa je hitrejše in zadoščenje silovitejše. Ko tvoj kaotični vodja z enim zamahom kija napravi opustošenje velikosti jedrske eksplozije, veš, kam kaos taco moli.
Enoigralstvo v posamezni šestini traja slabih deset ur in nudi vse, kar poznamo iz Dawn of War 2: napete in silovite šefovske boje, dirke z gromozanskimi tanki ter branjenje poslednje pozicije pred navalom krempljatih pošastkov. Dogajancija je še vedno zelo vzdušna. Je pa vmes izšel Starcraft 2, ki nas je razvadil in pokazal, da lahko skriptanost uspešno povežeš z več taktične svobode, kot je premore recept DoW2. Zato je Retribution videti malo za časom.

Surovo meso

Sem zgoraj rekel šest ras? Marincem, Tyranidom, Kaosu, Orkom in Eldarjem se pridruži Cesarska armada z milijoni kanonfutrovskih soldatov, ki komaj čakajo, da jih lahko ustrelijo zaradi dezerterstva. Treba je priznati, da so dobro ujeli smisel te frakcije, kjer imamo na eni strani pešake, ki hitro umirajo in jih hkrati hitro nadomeščamo, na drugi pa velike tanke, ki so naši svetilniki v morju gnusob. Nekaj svežine vrnejo večigralstvu, ki je dobilo še slabega pol ducata novih kart in nekaj dodatnih enot za ostale. Med njimi gre izpostaviti swooping hawk autarcha pri eldarjih, končno.
Multiplayer je spričo širine kart bolj izzivalen od odklopljene igre, samodejni sistem iskanja partij pa zagotavlja, da tekmecev ne zmanjka. Opcij je tu še več. V kampanjo lahko povabimo kolega, ki nato vodi polovico naših enot, zelo priljubljen pa je modus the last stand, ki tri heroje postavi v bran neskončnim valovom nasprotnikov. A žal pride spet do izraza klasični Relic, ki dobrega koncepta ne razvije popolnoma, saj likom manjka širine. In še nekje se vidi razlika glede na Blizzardovce: kampanja je manj spolirana, skripte znajo kazati gnile zobe in nam metati hrošče v fris. Za povrh se niso lotili splošnih šibkosti sistema, kot je povprečna umetna pamet pri razporejanju v zaklon. Soldate je treba nenehno motriti, saj prepuščeni sami sebi radi odkolovratijo naravnost v sredo bolečine.
Retribution je sicer še vedno fajn in primeren, če ste novinec v seriji. Toda za naslednjič si morajo res zmisliti kaj bolj svežega in izdelek bolj zloščiti.



V last standu se točke (levo zgoraj) množijo z vsakim valom, kjer ne krepnemo, zato je napetost nohtegrizna. Toda frpjskemu napredovanju res manjka globine.

Aggressorja pregazi tank, napikne alien, zakolne kaotik in upepeli inkvizitor. Pa vedno pride nazaj.

79

šest kampanj, veliko kart ✔ posrečeni Imperialci ✔ vzdušje ne jenja ✔ večigralski modusi ✔ omejujoča linearnost ✖ še vedno povprečna ✖ nadzor in umetna pamet ✖ hrošči, neizpiljenost ✖ Relic / THQ

Shift 2: Unleashed



V pogledu iz čelade se glava nagiba in obrača v smeri ovinka, kabina pa se pri hitrostih in hujših manevrih zamegli. Veliko dirk sem odvozil tako in zanimivega občutka ne gre oporekati. A večkrat sem uporabljal celozaslonski način na desni.

Očeladeni in pripasani LordFebo razmišlja, ali je Shift 2 razočaranje ali ne. A pri 250 na uro da užitek črne misli vnemar.

80 dobra, izzivalna vožnja za staro in mlado, tipke in volan ✔ nenadkriljivo dirkaško vzdušje ✔ Autolog in večigralstvo ✔ ni resničnega napredka ✖ drift je slab ✖ ni duhca ✖ dže ferrariji? ✖ EA



Po raztegovanju Undergrounda in obupnem Pro Streetu je z resnejšim Shiftom zavel nov veter v seriji Need for Speed. EA je razvoj zaupal londonski ekipi Slightly Mad Studios, ki ima veliko izkušenj z virtualnim dirkaštvom, in tudi v drugo so sestavili soliden izdelek. Če nanj gledaš samostojno. Drugače pa nadaljevanje nekam preveč vozi po kolesnicah predhodnika in močno upam, da se s Shifti ne bo ponovila stara zgodba. No, zaenkrat je vtis vseeno pozitiven in Shift 2 vsebuje novo dozo skrajno vzdušnega ter izzivalnega preganjanja po dirkališčih. Med največje pridobitve sodi v Hot Pursuitu predstavljen sistem Autolog, ki skrbi za deljenje enoigralskih dosežkov, izzivov in komentarjev s prijatelji. Nadalje so dodali nočno drvenje, nov gibajoči pogled iz čelade in najvišjo stopnjo vernosti.

Porscheji in lamborghiniji ter Nordschleife

Čeprav se špil odvija na dirkaških pistah, pod streho nima nobene celotne licence. Temeljni cilj se je skozi grozd tekmovanj povzpeti do razreda GT1 s tričetrturnimi dikrami, vendar je odvijanje jako prosto in premešano ter nima nobene veze z resničnimi tekmovanji. Zato da se do obisti navit audi A3 lahko podi po suzuškem asfaltu ob boku galardu. Avtomobilov je drugače okoli sto, med njimi ni prototipov, seznam pa ni za dol past. Ferrariji so izostali in se jih gre kot v izvirniku nadejati v plačljivem dodatku, bržda samo za konzole. Druge velike znamke v stilu aston martinov, BMWjev, korvet, lambotov, porschejev in mečk so prisotne in vsi modeli imajo zaresne konzole. Dirkališčni nabor vključuje nekaj deset lokacij, ki dajo skupaj okoli osemdeset različnih variant. Peščica mestnih tras je izmišljenih, dočim so ostale resnične in segajo od Dakote prek Brna do Šangaja. Izbor je v redu, saj najdemo tako klasike, kakršni sta Brands Hatch in Donington Park, ki smo jih drgnili že v Toci, kot prvič predstavljene, recimo Dubai Autodrome ter legendarni Circuit de Dijon-Prenos. V takem špilu itak nihče ne pričakuje vseh prog Velike nagrade. Bi si pa želel še kakšne vožnje po naravi, kakršne ima Gran Turismo 5.

Igra se niti ne trudi z osebnejšim pristopom, kot se to gresta Dirt in Test Drive Unlimited. Za popestritev skrbijo edinole glasovi in frisi nam nepoznanih mladih ameriških volanizatorjev, denimo prvaka v drifta-



Nekaterim anomalijam navzlic imaš res dober občutek, da voziš tonski dirkalnik, ne čolna ali lunarnega vozila. Tudi dodane nočne dirke doprinesejo k atmosferi, prav dobro pa se izkažejo tudi nasprotniki, ki so dober in kvaliteten izziv.

Prvič se v igri predstavlja Paganijeva huayra, naslednica zonde, ki jo 750-konjski Mercedesov dvoturbinski 12-valjnik požene vse do 370 na uro. Izgovorjava imena mi ni znana, Clarkson iz Top Geara pa ga je označil za medmet, ko pokozlaš armaturo.

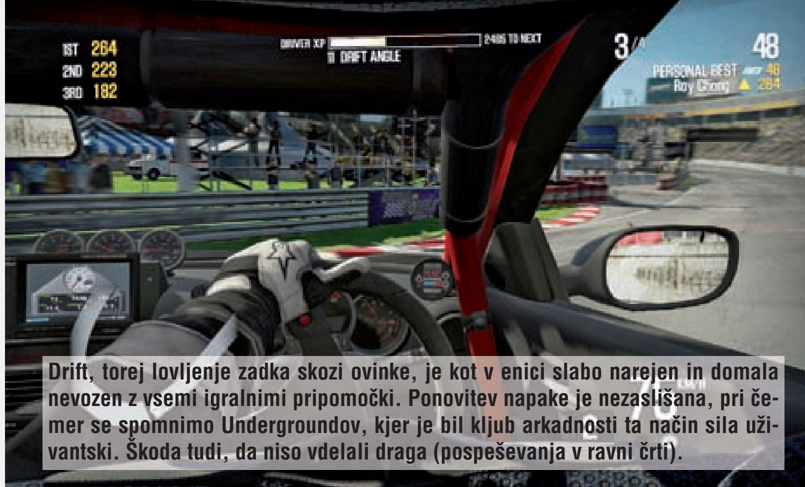




Poleg dokupovanja boljših rorov in filtrov pozna igra tudi nastavitve podvozja, motorja, menjalnika in aerodinamike. Postavk je veliko in čeprav so poleg informacije, ta del ni privlačno udejanjen in bo prezrt. Bistven ni, pomaga pa kar.



Lambovega aventadorja na žalost ni, tole je pilotski reventon. Zakaj ferrarijev ni, nihče ne pove, a za enojko je za xbox 360 za 10 evrov izšel paketek desetih tardečih. Za dvojko bo bržda takenako, a za PC skoraj zagotovo ne. Prascidolgolasci!



Drift, torej lovljenje zadka skozi ovinke, je kot v enici slabo narejen in domala nevozen z vsemi igralnimi pripomočki. Ponovitev napake je nezaslišana, pri čemer se spomnimo Undergroundov, kjer je bil kljub arkadnosti ta način sila uživantski. Škoda tudi, da niso vdelali draga (pospeševanja v ravni črti).



Dirkalnike moremo in moramo nadgrajevati z raznoraznimi kosi, od elektronike in injektorjev prek turbine in nitra do vzmetenja, zavor ter gum. Sistemu štejem v plus, da denarja pri tem ne izgubljamo, saj lahko kos ali avto vedno prodamo za vloženo kvoto. To omogoča eksperimentiranje z različnimi modeli.

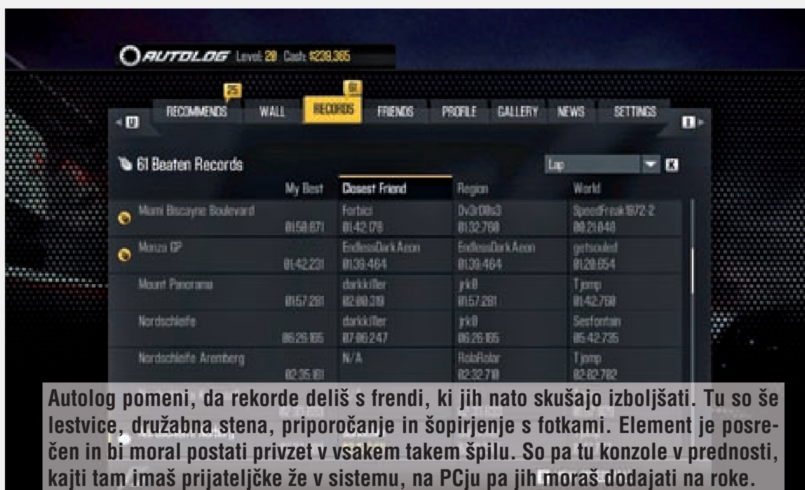
nju Vaughna Gittina. Do tekmovanj, pločevinaste ponudbe in mehanične delavnice dostopamo prek navadnih menijev, katerih osrednja postavka je kariera. To sestavlja niz posamičnih dirk in prvenstev, ki ne zahtevajo premočrtnega zmagovanja. Tudi posiljevanja z vsemi dogodki in disciplinami ni. Če ti driftanje ne paše (in verjetno ti res ne, ker je spet slabo izvedeno), ga pač preskočiš. Za napredovanje oziroma odpiranje novih možnosti so pomembne izkustvene točke, te pa pridejo z dobrimi uvrstitvami in obče mojstrsko vožnjo – idealnim ovinkarjenjem, skrivanjem v zavetrju, gladkim prehitevanjem ... Dobrodošlo je prav tako, da ne vozimo venomer z lastnim, spočetka slabim avtom, marveč dobimo za mnoge izzive boljše, vnaprej določene modele.

Poštena vožnja

Kajpakda je zložno uvajanje dobrodošlo, kajti zadevščina ni nikakršna trkalna arkada nalik Hot Pursuitu. Že enojka je zahtevala nekaj truda, sedaj pa je nivo zahtevnosti kvečjemu višji. Vendar to ni težavnost v smeri kao vernih simulacij tipa rFactor, saj gre še vedno za uživantsko vožnjo, namenjeno vsem igratorjem in igralcem. Shift 2 igraš, ne garaš. Z dobrim volanom, kakršen je logitech G25, obvladovanje dirkalnika sčasoma sploh ni problematično celo ob vseh izklopljenih pomagalih, saj je vozni model odpustljiv. Motijo oziroma opazne pa so na volanu določena odstopanja v obnašanju avtov. Nekateri, recimo nissan GT-R, so domala utirjeni, dočim kakšen drug opleta že na ravnini, in to ob vključenem nadzoru stabilnosti. O tovrstnih nenavadnostih poroča večina igralcev in bržda je v času branja že na voljo obliž.
Za razliko od premnogih podobnih špilov, tudi Grida, Shift 2 ne dopušča umazanih trikov. Z naslanjanjem na ograjo v ovinku nič ne profitiraš, še manj z zaviranjem v riti vodečih nasprotnikov, kar praviloma rezultira v iz-letu. Sekanje ovinkov in šikan je takisto neodobravano, na tak način si hitro prislužiš diskvalifikacijo. Na žalost pa je igra dvolična, saj terja poštenost od dirkača, sama pa je ne nudi in te kratkomalo postavi na sredinsko štartno mesto brez možnosti boljše kvalifikacije. To ima za posledico veliko ponavljanj, kajti ni problem obdržati vodstva oziroma odpeljati hitrega kroga, težava se je prebijati v ospredje, zlasti v začetni gneči. Moram pa na tem mestu pohvaliti računalniške sovoznike, ki so kljub občasnim hecnostim in preuranjenemu zaviranju pošten nasprotnik v obeh pomenih besede. TDU2 se lahko v tem oziru zapre v garažo in ostane tam.

Dober, a ne odličen

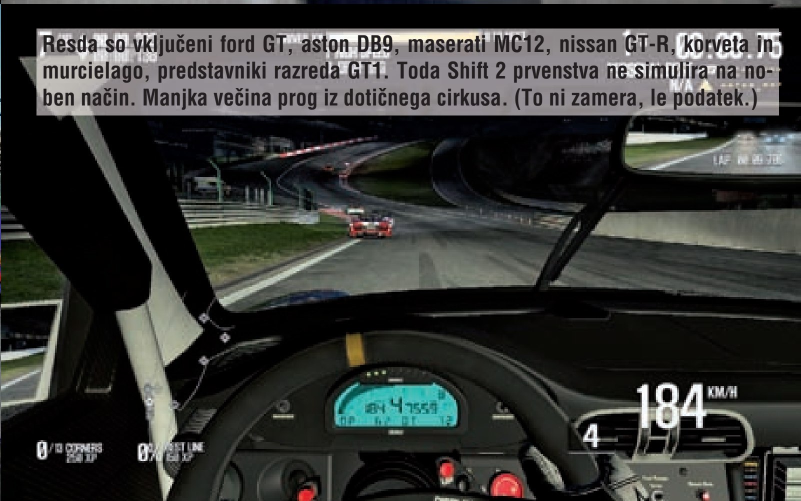
Revolucije novi Need for Speed ne prinaša, ne v zvrst, ne napram leto in pol staremu fotru (J195, 84). Počitam mu celo odvzem meni fine domislice, dvobojev rivalskih modelov. A zmes kakovostnih, nezateženih udejstvovanj, hitre dostopnosti, v splošnem dobre vodljivosti, kul občutka teže avtomobila, takojšnjega, širokega in dolgotrajnega internetnega večigralstva, predvsem pa fantastičnega vzdušja tole igro naredi za najbolj priporočljivo instantno dirkačino za vse sorte dirjalcev. Na vseh platformah. Forza 3 je precej upokojenska, medtem ko Gran Turismo 5 zahteva dosti več časa in potrpežljivosti, da bi bil brezpogojno pisan vsakomur na kožo. Žal mi je zato še bolj, da je Shift 2 daleč od popolnosti in tudi precej skop v možnostih. Še huje, nekaterih napak iz enice niso popravili, recimo zagamanega drifta in odsotnosti duhca, ki bi bil v taki igri res uporaben. Morda morajo avtorji ipak sneti čelado in širše pogledati.



Autolog pomeni, da rekorde deliš s frendi, ki jih nato skušajo izboljšati. Tu so še lestvice, družabna stena, priporočanje in šopirjenje s fotkami. Element je posrečen in bi moral postati privzet v vsakem takem špilu. So pa tu konzole v prednosti, kajti tam imaš prijateljčke že v sistemu, na PCju pa jih moraš dodajati na roke.


Tole ni drift, marveč neuporaben zunanji pogled med dirko po japonski cesti. Se mi pa dopade zamisel, da bi za nostalgijo vključili še način driftarskega dirkanja od zadaj, kakršnega pomnimo iz Ridge Racerja in meni zelo ljubega Screamerja.


Kdo bi nemara pomislil, da je vzdušje z vsem poskakovanjem, tresenjem, meglenjem, hrumenjem in razbarvanjem ob karamboliranju zapretiravano. Vendar tako je pač dirkanje. To je vojna in Shift 2 jo posnema še bolje kot prvi del. Odlično.



Resda so vključeni ford GT, aston DB9, maserati MC12, nissan GT-R, korveta in murcielago, predstavniki razreda GT1. Toda Shift 2 prvenstva ne simulira na noben način. Manjka večina prog iz dotičnega cirkusa. (To ni zamera, le podatek.)


Ena malo večja sobana v sredini blodnjaka, napolnjena z zakladi in stvori, lahko kar dobro zamoti in hkrati omehča pustolovce.


Stekle podgane so najšvohotnejša bitjeca v arzenalu. Sicer imajo strup, a običajno ne zdržijo več od enega dobro merjenega udarca.

Dungeons

Nekoliko starejši ljubitelji fantazijskih strategij gotovo pomnite Dungeon Keeperja (J48, 91). Znano igro, kjer smo v vlogi obrambno nastrojenega negativca v temačnem blodnjaku varovali zaklade, nastavljali pasti, redili pošasti in jih ščuvali nad pogoltne pustolovce. Po enako dobro sprejetem nasledniku (J72, 91) sta Bullfrog in EA snedla obljubo za trojko, zaradi česar so po internetu zaokrožile številne besne peticije. No, že več kot leto so se širile govorice, da jih bo nekdo vendarle uslišal. In glej vraga, neki Nemci so res spravili skupaj duhovnega naslednika Paznika ječe. Čeprav to ni to.

Kaj pa potem to je?

Gre za od zgoraj gledano realnočasovno strategijo, ki se odvija globoko v depresivnem podzemlju. V osrednji, dolgi in s podnalogami nabiti kampanji prevzamemo vlogo odstavljenega vrhovnega demona, ki bi se rad ponovno vzpel na prestol, zato mora biti čimbolj poreden. Poanta je torej obratna kot v večini pravljičnih iger, kjer smo dobri junak, ki take zlobce uničuje. Naš kraj delovanja je blodnjak, ki ga moramo sprva očistiti in nato razširiti, vseskozi pa varovati, pri čemer nam pomagajo goblini. Ti skopljejo prostore, ki jim potem določimo namembnost, jih zavarujemo ter čakamo, da nas zavohajo pustolovci.

Te je treba v globino ječe najprej primamiti z zakladi in relikvijami, nakar jim izmolzemo dušo ter zlatnike. Bolj kot so obiskovalci zadovoljni z našo temnico, več bo izplena. Nimajo pa vsi enakega okusa. Vojščaki bi se radi tepli, coprnike privlačijo knjižne police, lopovi vohljajo za zakladi. Ko jih razumno zadovoljimo, jih zvabimo v pogubo, sicer lahko uidejo z našim bogastvom. Preventivno jih premlatimo in dostavimo v mučilne celice, da jim izcuzamo še zadnjo kapljo življenja in se pri tem zlohotno režimo. Tretja pomembna dobrina je prestiž, ki se viša sorazmerno z rastjo in lišpanjem jetnišnice.

Nagrabljena sredstva porabimo za opremljanje hodnikov in soban s prestižnimi okraski (truge, lobanje, svečniki) ter mamili (štanti z orožjem, epske dobrine, pasti). Z njimi tudi množimo in urimo pošasti ter dopolnjujemo zaklade. Krog je tako sklenjen. Ostanejo še populacijske točke, ki določajo število in kakovost rekrutov v naši vojski. Pridobimo jih s širjenjem vpliva v njihove brloge, razmetane širom labirinta. Receptura je torej podobna Dungeon Keeperju.

Okostnjaki inu volkodlaki

Temni gospod premore svojega avatarja, ki ga edinega razvijamo in z njim upravljamo neposredno, a manj kot v slično zlobno zastavljenem Overlordu. Lik nabira izkušnje, s katerimi si izboljšuje lastnosti (zdravje, obramba, napad, hitrost), čara, gradi, se zapleta v boje in umira. Zdravje črpa iz srca ječe in ko je le-to uničeno, je igre konec. Sicer se ga da zdraviti s cekini, ampak teh itak vedno primanjkuje.

Boji v koži avatarja tečejo na običajen način 'pokaži in klikni'. Nekako tako, kot bi poslali v akcijo navaden lik iz tretjeosebne frpjke. Toda resnica je kruta, kajti življenjsko nevaren mu je že en sam samcat herojčič. Zato je bolje čakati, da ta faše dovolj modric, ali se skrivati v ozadju in coprati. Slednje je omejeno na nekaj klasičnih napadalnih in obrambnih čarovnij (ognjena krogla, strupena puščica, kamniti ščit, nevidnost, samozdravljenje) in se ga ne da kombinirati. Prav tako je učenje bolj kot ne sebi namen, saj celo ozko specializiran lik praviloma vedno puši luleka. Oboje bi lahko izvedli precej bolje.

Standarden nabor pomožnih podtalnih pošasti se pojavlja okrog razmnoževalnih pentagramov, ki obenem rabijo kot oporne točke v okolici. So dovolj svojevrstne, da jih je treba za uspešen nastop kombinirati. Sluzavci so na primer počasni, zato je ob njihov inkubator dobro postaviti takega za vampirske netopirje, ki s svojimi kriki ohromijo strelske vsiljivce. Žal na pomagače nimamo neposrednega vpliva in so omejeni na bližnjo okolico rodišča. Zato jih moramo strateško razporediti, kar pa redči obrambo okrog ključnih prostorov. Še ena taktika je, da jih zbijemo v eni sobani polni zakladov, nakar pustolovce z drobtinicami ali lastoročno z avatarjem vabimo tja.

Yohan po dolgem času dela kraval na drugem koncu labirinta in mami oborožene device ter devičnike v svoj kvartir.

60 — redka tematika ✔ dolga kampanja ✔ humor ✔ razvlečenost ✖ pomanjkanje nadzora ✖ brez večigralstva ✖

Realmforge / Calypso Media

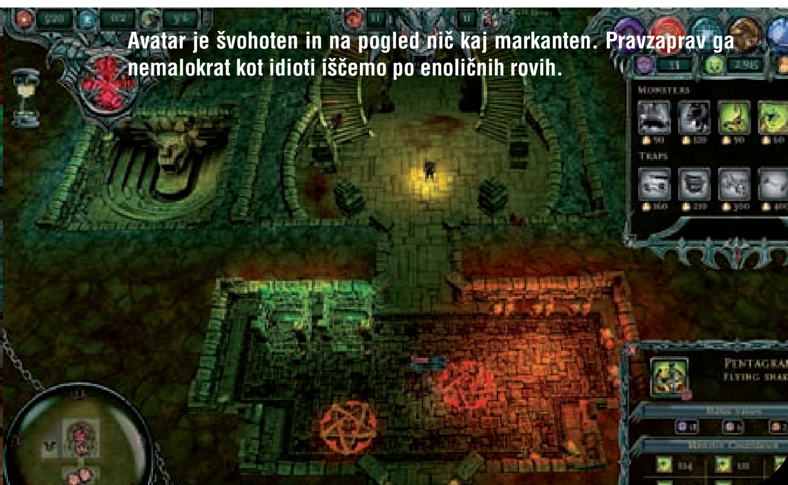
Tema na koncu predora

Temnice so velike, a premalo raznovrstne, zato se v vsakem scenariju ponovi devetdeset odstotkov vsega dela. Ko vzpostaviš ravnotežje, se počasi širiš proti drugemu koncu ječe, kjer je običajno zadnja glavna naloga, in jovo na novo. Za nekaj dinamike poskrbijo nekatere časovno omejeni stranski kvesti, ki so precej nadležni. Sicer pa so cilji v glavnih jasni: uničiti inventar v težko dostopni kleti na drugi strani blodnjaka, pobiti toliko in toliko herojev ali izriniti konkurenco. Koristilo bi večigralstvo, a ga ni.

V slabo voljo najbolj spravlja pomanjkanje neposrednega nadzora nad dogajanjem. Po enem kosu temnice razgrajajo nepotešeni junaki, v drugem se po riti praskajo podaniki. Vsaj kak osebek bi moral biti sposoben prostega vandranja. Sam pa s svojim švohotnim ječarjem itak bolj kot ne glumiš glivo in čakaš, da goblini opravijo svoje delo. Če ste igrali kdaj Majesty ali Evil Genius, veste, o čem govorim. Le da je tu huje, saj ni pohitritve.

Skratka, za višjo oceno niso dovolj niti dolga kampanja, subtilen humor (predstavitev štorije, imena in komentarji avanturistov) ter redka tematika. Špil kot celota sicer deluje. Grafika, zvok, fizika, učna krivulja in zaplet so na ravni. Vendar ga zaradi vsesplošnega občutka posiljenosti in razvlečenosti priporočam le najtršim ljubiteljem. Takim, zlobnim.


Mučilne priprave povečajo donos življenjske energije iz ujetih herojev. Škoda, da ni vse skupaj prikazano bolj nazorno.


Avatar je švohoten in na pogled nič kaj markanten. Pravzaprav ga nemalokrat kot idioti iščemo po enoličnih rovih.





Pri dizajnu sta se ustvarjalca trudila ujeti prav posebno občutje. Luštkanosti sta se izognila v širokem loku in raje ciljala na pošvedrano ostrino. Obrazi namenoma spominjajo na maske s praznimi očesnimi režami. Tudi prizorišča ne delujejo domačno. Večina dogajanja se odvija v posameznih sobah, ki kot celice tvorijo večjo celoto. Samotni otoček je le uvod v igro, ki predstavi osnovno rokovanje s predmeti.





The Dream Machine

Se spomnite Neverhooda? Ta nadrealistična avantura je že leta 1996 pokazala, kako zanimiv medij zna biti claymation. Gre za vrsto animacije, kjer ustvarjalec fotografira figure iz modelirne mase. O tehniki smo pisali v članku Sir iz plastelina (J189, id 5715) v čast igri po animirani seriji Wallace & Gromit.

A medtem ko smo v Wallacovem špilu zrli običajno grafiko, je z novo, neodvisno serijo The Dream Machine drugače. Ta pustolovščina je tako kot Neverhood dejansko narejena iz plastelina in drugih resničnih materialov. Šveda Anders Gustafsson in Erik Zaring sta se lotila dejanskega packanja, potem ko sta se dotlej ukvarjala s številnimi področji ustvarjalnosti, od flashevskih filmčkov do oglasov, ilustracij ter manjših igric. Povod za plastelinsko igro je dal Erik, ki je prej delal v pravem studiu za stop-motion, zato je imel veliko izkušenj in veselja s postavljanjem scenografije. Andersov neobičajni um je po drugi strani zaslužen za levji delež igrine zasnove. Navdušenca sta osnovala studio Cockroach Inc. in na projektu delata že dve leti. Njuno skupno rokodelstvo ima kljub zgodnjim, grobim potezam in skromnemu proračunu jasno razviden slog. No, za pravi stop-motion vseeno ne gre. Figure sta resda fotografirala iz različnih zornih kotov, vendar sta za animacijo uporabila program Maya.

Od plastelina do flasha

Špil je narejen v flashu in ga poganjaš v spletnem brskalniku – v oknu ali celozaslonsko. Dolpotega na disk ni in med igranjem moraš biti stalno priključen na splet. Shranjevanje in nalaganje položaja vseeno potekata brez težav in položaji so z uporabniškim imenom prenosljivi med računali. Tudi nadzor je enostaven in zahteva le miško, s katero kažeš in klikaš. Kurzor je sicer preprost in praktičen, a žal flashevsko nevzburjajoč, podobno kot pri Machinariumu.

Avantura se drži klasičnih smernic in zaenkrat sta izšli dve poglavji od načrtovanih petih. Začetek je po uverturi na samotnem otoku dokaj vsakodneven: mladenič Victor Neff se z družico Alicio preseli v novo stanovanje. Par pričakuje otroka, sobe pa so še neopremljene in puste, polne kartonskih škatel in komaj razkajenih ostankov prejšnjega najemnika. Toda kmalu se v to vakuumsko praznino zaleze dih strahu. Alicio preganjajo nenavadne nosečniške sanje, kar stopnjujejo čudaški sosedi in hišnik.

Igraš kot Victor in se večji del prvega dela ukvarjaš z običajnimi selitvenimi nadlogami, kot sta pridobitev novega ključa, pomanjkanje pohištva in prepiranje z dostavljalci. A čeprav si zaposlen z navidez nepomembnimi banalnostmi, slednje gradijo vzdušje in vse jasneje oznanjajo, da temne slutnje niso neosnovane. Stara bajta sloni na skrivnosti, ki je rasla in se debelila več generacij, zdaj pa vse bolj razpira žrelo. Tako se drugi del sprevrže v povsem domišljijsko transcendenco in je idejno podoben filmu Izvor. Posrka te v sanjski svet onkraj dojemljivega, kjer se vrtinčijo filozofske, psihološke in mračnjaške teme. Uganke so tu bolj abstraktne in mehanistično samotne, čeprav dovolj logične. Le kaj bi naredil z najdenim kladivom, nakovalom in stremenom? Hm!

Odtenki sivine

Ker vmes ne moreš preizkusiti vseh možnih vrstic v dialogih, te zamika, da bi posamezne scene večkrat podoživel. Pri tem kmalu ugotoviš, da različne izbire sicer pomenijo spremembo čustvenega stanja v igralcu, ne pa tudi različnih tokov v igri. Rajža skoznjo je linearna, tudi večnačinskega reševanja problemov ni. Pobrane reči se zbirajo v inventarju ob zgornjem robu. Vse velja natančno pregledati, saj ima špil rad uganke s simboli in kodami, za katere so namigi poskriti po najdenih predmetih in okolici. Zato je toliko bolj škoda, da ni govora in da so opisne vrstice tako kratke in borne. Tudi zaradi tega se zdi Victor kot lik nekam prazen. Kot glavni junak bi lahko pokazal več čustev in nam širše odškrnil vrata do svoje notranjosti.

Obenem pa je res, da sta razvijalca svoje junake načrtno zgradila na majhnih indicih in jih večidel pustila izvotljene. Ta nedorečenost je veliko močnejše orodje, kot se zdi sprva. V globinah slehernika daje slutiti temno plat, ki se kot senca vleče skozi vso igro. Zato bo posebej zanimivo opazovati, kako se bodo persone razvijale v prihodnjih poglavjih.

Vidimo te

Poglavja sicer niso najdaljša, saj te vsako od prvih dveh zaposli le za dobro uro. So pa zato naphana z vsebino in ne moreš si kaj, da ne bi iskreno občudoval rokodelskega truda in predanosti. V izdelovanje, osvetlitev in fotografiranje prizorišč ter lutk je šlo nešteto ur. Pristen občutek ob igranju ne umanjka, saj se človek počuti, kot bi skočil v tesnobno inačico kakšne češke animiranke iz osemdesetih.

Izkušnjo si v posameznih delih privoščiš za slabega petaka, komplet vseh petih pa stane popustniških 14 evrov. Posebnost je v tem, da stalna spletna vez omogoča neposreden stik in nadzor nad igralci. Vsak tvoj gib je zabeležen in avtorja načrtujeta, da bosta glede na pogoste izbire izdelek bogatila ter dodajala nove komentarje. Vsekakor zanimivo, čeprav te zmrazi ob spoznanju, da ta velikobratski voajerizem močno spominja tudi na osrednjo nit igre ...

***Navi** prisloni uho na tapete, za katerimi praskljajo krempلji neznanega. Nato prične s trganjem.*

76 plastelin! ✔ zanimiv razpon ugank ✔ odrasla tematika ✔ vpogled v neobičajne niše duševnosti ✔ ni govora ✖ obvezna spletna povezava ✖ nezadovoljujoči opisi predmetov ✖ kratkost ✖ Cockroach Inc.

IREM ARCADE HITS

Redkokdo pri nas pozna japonsko firmo Irem, je pa marsikdo že slišal za šuter R-Type. A ne nadejaj se, da boš v tejle kompilaciji Iremovih iger, ki jo v obliki digitalnega dolpotega za desetaka kupiš na Dotemu.com (posamične niso na voljo), našel vse R-Type. Predvsem zato, ker se je serija po dvojki preselila na konzole. Le eden je notri, in sicer R-Type Leo, ki sodi nekam na sredino kakovosti niza – še vedno je soliden v desno leteč vsemirsko-planetarni 2D shoot'emup, ki pa nima kultne zaščitne krogle in ni posebej navdihnjen.



● **V življenju sem igral precej hodi-v-desno beatemupov in Blade Master je eden bolj medlih in posiljenih. Proti D&D: Tower of Doom nima za burek.**

Med Iremove igre z avtomatov, ki so dvajset let spanja prestale, ne da bi danes izpadle kot slaba šala, sodijo še podmorniška streljačnica In the Hunt, odbit run-and-gun Gunforce 2, ki spomni na Metal Slug, in simpatični run-and-sek Ninja Force, kjer lahko tvoj nindža sproducira senco, ki ponavlja njegove gibe, kar je bistveno za premagovanje določenih delov stopenj. Ostalo je pretežno apn, od danes že prav ostudno zastarelega Kung Fu Masterja prek ameriške verzije Undercover Cops, ki je bistveno slabša od izvirne japonske, do Blade Masterja, zanič kopije Golden Axa, ki ne ve, kdaj je dobro nehati z utrudljivo dolgimi navali zabitih sovražnikov in hrošči, ki ti omogočijo, da šefa nasekaš iz varnega zavetja. Brez zveze, res.
Poleg tega kompilacija ne prinaša čisto nobenih dodatkov, niti možnosti snemanja položaja. Zato je edina sodobnejša dobrota svobodno nastavljanje tipkovnice ali kontrolerja za prvega ali drugega igralca. Saj bi bil navdušen nad tem, da so videz in zvok kljub uporabi ločljivosti tvojega namizja povsem zvesti izvirnikom, toda 1) ali ni to temelj vsega?, in 2) praktično noben od teh špilov Slovenca ne bo vrnil v otroške dni. Pa še arkadna palica ni na noben način hotela sodelovati, saj je špil vztrajal pri premikanju z analogno gobico. Šrot. ***Sneti***
DotEmu ● 10 EUR



● **R-Type Leo (letnik 1992), ki je izšel le na avtomatih, v vsej svoji farboviti glorioznosti. Tradicionalno kroglo nadomeščajo različne vrste laserjev.**

MASS EFFECT 2: ARRIVAL

Dopolnjeno je. *crk* No, vsaj dokler konec leta ne izide Mass Effect 3, ki bo galaktične junake BioWarovega ZF-niza postavil na frontno linijo vojne proti starodavnim Reaperjem. Odprava Arrival, zadnji dodatek za ME2, rabi kot povezovalni člen med aktualno in prihajajočo igro. Glavnega protagonista odpošlje v Bahak, osončje na robu galaksije. Tam mora iz kremplјev alienskih ugrabiteljev rešiti znanstvenico, ki se je dokopala do informacij okrog skorajšnjega prihoda uničevalcev stvarstva.
Dolžnost kliče, kapetan Shepard odgovarja. A replika žal ne traja dolgo, saj se s posebej svežimi vsebinami in presenečenji, ki ne bi bila povezana s kratko štorijo, Prihod ne more pohvaliti. Obe lokaciji, bivši zapor in bazo na asteroidu, prečešeš v poldrugi uri. S tem, da glavnino časa preživiš prilepljen ob okoliške stene ali v zavetju zabojnikov, od koder z orožji in futurističnimi coprnijami čistiš hodnike in sobane. Večinoma sam, zakaj pajdaši ti v nevarnost tokrat začuda ne sledijo.



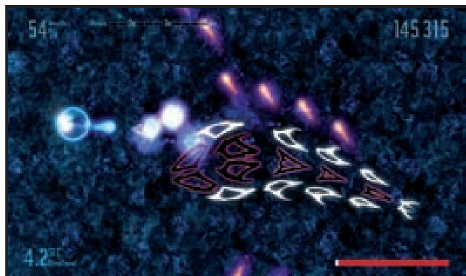
● **Arrival je najslabši dodatek za ME2, kajti nedodelanost in brzinskost vsega sta očitni. Shepard je sam, spušča pa fraze v slogu "Napadajo nas!"**

Vseeno pa osamljenost ne more biti izgovor, da tekom izkušnje ne naletiš niti na en šefovski spopad in da so ustvarjalci konkretne pustolovske elemente povsem odmislili. Arrival bi šlo zato tistim, ki niso nori na ME2, priporočiti kvečjemu v cenovno ugodnem paketku skupaj s prejšnjimi DLCji, ki ga bo založnik do prihoda trojke skoraj zagotovo ponudil. Gorečim pristašem serije pa ga zaradi kolikor-toliko solidne akcije, ključnega dogodka, ki se zgodi na koncu, in ne previsoke cene vseeno ne odsvetujem. ***Case***
Electronic Arts ● 5,5 EUR

ZEIT^2

Čas na kvadrat je od strani gledan šutemap za PC in xbox 360, ki ga nabaviš v spletni štacuni (Steam, Xbox Live Arcade) in skuša v žanr vpeljati svežino na rovaš inovativnega pristopa. Mu uspe? Svojo ladjico vodimo po stiliziranem, v levo pomikajočem se neonskem svetu, kjer se spopadamo z armijo fosilno navdihnjenih sovragov. Ti nas povečini ne ogrožajo neposredno, saj raje švignejo mimo in nam že s tem spijejo košček energije. In da ne bi mogli streljati vsevprek, skrbi vezava naše življenjske energije na krogle, kjer nam vsak strel odvzame dodaten kosec zdravja. Da, prav ste prebrali. Energije ne izgubljamo le s stikom z neprijetneži ali njihovim preživetjem, ko dosežejo levi rob zaslona, temveč z osnovo vsake pucačine – streljanjem!
Energija vseeno ne skopni mimogrede, saj dragoceni življenjski sok dobivamo za natančno pokanje fosilčkov, dočim nam uničeni sovragi od časa do časa pu-

stijo paketke prve pomoči. A ker je naša ladjica prepočasna, da bi naciljali vse zdravju škodljive tarče, uporabljamo še glavno finto, ki temelji na prevrtavanju dogajanja naprej in nazaj. Prva možnost akcijo pohitri in množi dosežene točke, druga pa zavrti čas za največ dobre štiri sekunde v preteklost. Takrat na zaslonu v slogu Braida ostane prejšnja inačica naše ladje, ki počne vse, kar smo storili dotlej. Tako se lahko najprej zadržujemo na zgornjem delu ekrana, kjer spucamo prihajajoči val, nakar zavrtimo uro nazaj in se podvojeni postavimo na spodnji del zaslona, kjer pokončamo preostale tečnobe, medtem ko naš pretekli odmev isto počne zgoraj. Če pri tem dovolj dolgo streljamo v svojo kopijo, povzročimo vseuničujočo eksplozijo, podobno pametni bombi iz sorodnih špilov.



● Šefetine so edini nasprotniki, ki na nas streljajo. A boji z njimi so lahki, predvsem zaradi zalog energije, s katerimi nas igra radodarno obsipa.

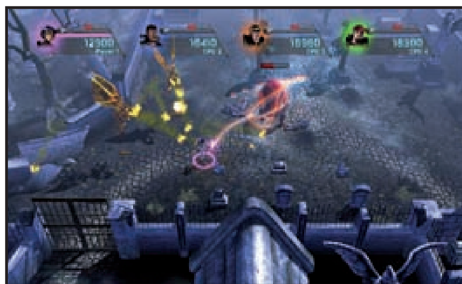
Taktičnih prijemov s časovnim poigravanjem ne manjka. Škoda le, da Zeit² preveč stavi na ta unikatni pristop in premalo na izpiljenost. Količina sovragov in njihov izgled sta borna, saj se pretirano ponavljajo tako oblike kot vzorci, v katerih se pojavljajo na vseh petih tematskih nivojih. Razen postopnega večanja količine neprijetnežev in zahteve po uporabi prevrtavanja časa je namreč težko zaznati razliko med njimi. Modrina v ozadju je praktično venomer enaka in jo šele na zadnjih dveh levelih zamenja nič kaj boljše rdečilo. Poleg glasbe, ki premore natanko dve melodiji, pa se veselo ponavljajo tudi šefi. Večino časa streljamo amebastega raka, ki ga mukoma dopolnita fosiliziran kačon in hobotnica. Jejhata.

Saj je res, da nam glavarji po uničenju pustijo boljše orožje, kot sta mega šus ali električni izpust. Tudi dodatnih možnosti za preigravanje je poleg spletnih lestvic in dosežkov kar nekaj. Zraven osnovnega modusa imamo tako na voljo še druge puščavniške načine (večigralstva ni), kjer moramo v določenem času doseči čim več točk, streljati le določene sovrage oziroma preživeti naključno nastajajoče valove neprijetnežev. A namesto tega bi raje videl vzburljivo, dobro odmerjeno šutersko akcijo. Te pa v Zeit2 orenk primanjkuje. ***Misfit***

Brighstisde Games ● 10 EUR

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME

Franšiza Ghostbusters je pred dvema letoma ob 25-letnici končno dočakala nov špil (Joker 192, 70), ki je kljub svojim pomankljivostim uspel zadržati izganjalski filing in se hkrati dokaj solidno igrati. Tale staršolska dvogobična, od zgoraj gledana streljanka, ki jo dobimo na spletnih servisih Steam, Xbox Live Arcade in Playstation Store, pa mu ni dorasla. Ne le po igranju, tudi po borni zgodbici, ki ni vezana na filme.



● Igra premore šest tematskih sklopov, ki jih na polovici skozihoda reciklira. A v drugo ne gremo po isti poti in valovi sovragov so zapletenejši.

Po izbiri enega od ghostbusterjev, med katerimi so le kozmetične razlike, se znajdemo v prostoru, v katerem se pojavijo paranormalneži. Ko sobo očistimo, se pomaknemo v naslednjo, ponovimo, se pomaknemo v naslednjo, ponovimo ... Nič pretresljivega. A fino je videti, kako so korektno odmerjeni valovi kanalj tematsko vezani na okoliš. V hotelu nas nadlegujejo duhci portirjev in kuharjev, v umobolnici pacienti in dohtarji, v kanalizaciji prevladujejo pajki, na pokopališču so zombaklji, vmes pa nam špil servira še kup drugih spiritualnih neprijetnosti. Strašljivost je seveda majhna, saj ne gre za grozljivko.

Duhovi se po barvah razvrščeni v tri razrede, kar ustreza ravno toliko orožjem, med katerimi svobodno preklapljamo. Srhljivejši praviloma podležejo le krepelu sebi lastne barve, a na druge niso vedno povsem imuni. Vsekakor igra zahteva veliko premikanja in taktičnega menjavanja krepel. Škoda, da zaključni boji kljub zlovešćemu videzu glavarjev, kot sta ubijalska konstrukcija, sestavljena iz opreme za šok terapijo, in leteči okostnjak, izpadejo lažji od osnovnih fajtov, ki so že tako nekam rutinski.



● Vožnja po ulicah New Yorka poteka na način tračniških streljank. Namesto legendarnega cadillaca miller-meteor pa je v špilu tale brezdušni 'terenec'.

Če igramo sami, ostale like nadzoruje nadvse zabita pamet. Ne samo, da se ne zna izmikati najosnovnejšim nevarnostim, rada uporablja povsem napačna orožja! Nekaj časa to ni problem, saj so nadaljevalne točke prijazno razporejene, padle borce pa lahko oživljaš – dokler ne dosežemo desete stopnje. Tu težavnost brutalno naraste, tako da računalniško nadzorovani kolegi le še patetično crkujejo, sami pa se enostavno ne zmoremo prebiti skozi horde nevarnih kreatur, pa če smo še taki nindže. Rešitev je seveda v sodelovalnem načinu, a glej ga, zlomka – verzija za PC je za razliko od konzolastičnih oropana spletnega co-opa in lestvic ter omejena na sobno udejstvovanje! Če bi imel Sanctum of Slime bolj pošlihtano težavnostno krivuljo in nalinijstvo, bi ga kljub bornemu videzu še lahko priporočil starošolskim zagretežem. A kaj, ko imajo ti na hišnih računalih mnogo boljši in zastonjski Alien Swarm, na obeh konzolah pa domuje kulski Zombie Apocalypse. ***Misfit***

Atari ● 8 EUR

BATTLE: LOS ANGELES

Če po dobrih filmih dobimo slabe igre, bi bilo iluzorno pričakovati, da bomo po slabem vojaško-alienskem ravsu, kakršen je Battle: LA (glej slikosuk), dobili spodoben špil. In res, bolj na hitro spacane prvoosebne streljanke že dolgo nisem videl.



● **Pozitivna stran igre je, da si lahko končno natančneje ogledaš zavojevalce z zvezd. Oziroma tisoč klonov enega samega zavojevalca. Brezveze.**

Štorija sledi filmu, a te ne postavi v škornje narednika Nantza. Si le še en pobič v njegovem vodu, ki se mora dokopati do policijske postaje, rešiti civiliste in obračunati z nezemeljsko zalego. Vendar si poseben pobič, saj sovražnika zadenejo le tvoje krogle, medtem ko so tvoji kompanjoni slepi. Takisto znaš edini odstraniti ključavnice, poprijeti za snajperico in bazuko (ki sta skupaj z avtomatsko puško edini orožji) ter sploh delovati kot edino sposobno bitje v ekipi.
Napredovanje po razsutih ulicah mesta angelov je standardno za filmsko orientirane streljanke tipa Call of Duty, ki si jih Battle: LA jemlje za navdih. Po ozkih poteh med zgradbami, ruševinami in avti prideš do vroče točke, popokaš nezemljane, ki so ene same sorte (!!!) (!!!!), in greš dvajset metrov naprej, kjer je počepnil tvoj soborec. Jovo na novo. Edino orožje, ki se obnese, je ostrostrelska puška, ker položi nasprotnika z enim strelom. Bazuka je dobra le za klatenje letečih plovil, kar moraš storiti točno dvakrat, dočim je brzostrelka neuporabna. Oh, in na dveh mestih moreš pograbiti mitraljez na hummerju, nakar držiš gumb za strel in si veselo požvižgavaš, dokler špil ne reče, da moraš naprej. Pregrevanja šmajserja seveda ni.
Zgodbo med nalaganjem podajajo animirane stripovske sekvence in dasi jih sprva gledaš malo čudno, so



● **Sovojaki so v igri praktično samo za okras. Ko počepnejo ob zaklon, ti dajo vedeti, da prihaja nov val grdob. Pa derejo se, da so zadeti. Od česa?**

še najbolj zabaven del. Tudi zato, ker so avtorji čas dogajanja prestavili iz avgusta v marec in nekatere elemente priredili, kar pripoved glede na filmsko napravi bolj tekočo in razumljivejšo. A to seveda ni noben plus, tako kot ne cena osmih evrov na Steamu ali Xbox Live Arcade. Igra traja celi dve uri, je zanikrna, neumna in smrdljiva, nima večigralstva in ni šans, da bi jo šel še enkrat igrat za nabiranje bonusnega materiala. Dobro, da jo zaenkrat nudijo le ameriškim kupcem, sicer bi jo lahko kak Slovenec še kupil in se nato ustrelil od obupa. ***Quattro***
Konami ● 8 EUR

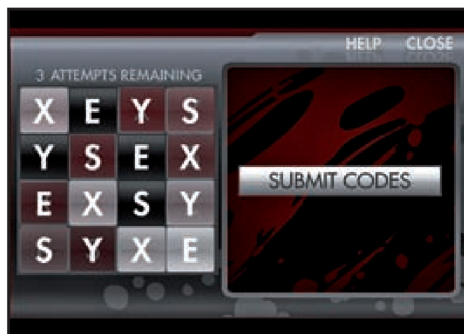
DEXTER THE GAME

Morali se bomo privaditi, da bo vse več iger po popularnih nadaljevankah ali filmih namenjenih občasnim igralcem. Tako se je zgodilo z Dexterjem. Pripoved o miamijskem forenziku, v prostem času pobijalcu barab, se vrti že pet sezon in ne kaže, da bi ji zmanjkalo zaleta, čeravno kakovost zgodbe niha. Igra pa dejansko izstopa iz povprečja občasnic. Pozna se ji sicer, da so jo sprva naredili za ipad, kar botruje srednje nerodnemu vmesniku. Ta je tako zvest dotikovnemu zaslonu, da se ti mišji kazalec zdi kot vsiljivec, posebej ko moraš po ekranu risati arabeske. Takisto je grafika precej osnovna, teksture so sprane in filmčki kockasti.



● **Lovljenje krogca z mišjo v dialogih je posrečena miniigra. Če ti ne rata, so Dexterjevi odgovori napadalni. Škoda, da jo uporabijo samo enkrat.**

Se pa Dexter odkupi z igralno platjo. Sprva naš lik iz pogleda od zadaj nerodno koraca naokoli in v uvajalni nalogi koplje grobove z mahanjem po dveh tipkah. Nakar se igra zbere. Zgodbovno je umeščena na začetek prve sezone, približno čez prve štiri dele. Štorija o morilcu z ledenim tovornjakom rabi kot naveza va na serijo, naš morilski forenzik pa dobi štiri nove, v nadaljevanki nevidene primere. Teh ne rešuje enega za drugim, marveč se prepletajo. Na podlagi enega dobimo indice za drugega in se na koncu celo odločimo, če bomo za pravico poskrbel sami ali jo prepustili policiji.
Pot je torej nelinearna, kot v seriji CSI pa je važno, kako ravnaš. Igro lahko namreč končaš v kakih dveh



● **V računalnik vlomiš tako, da rešiš besedni sudoku? Kul. Manj kul je, da ti brez izjem uspe v točno drugem poskusu. Lahko bi bilo bolj zahtevno.**

urah, ne da bi zbral ves dokazni material. Posebej težko je iz svoje žrtve pred umorom izvabiti priznanje, kar se pozna na končnem rezultatu. Če ti ne uspe, te ima, da bi poskusil še enkrat. Prav tako mora Dex paziti, da mu temna stran ne udari na plano, in bolj kot se dela prijaznega, teže opravlja delo. K sreči lahko temne strasti umiri z miniigrami. Te so standardnega tipa, recimo ponavljanje barvnih sekvenc za odkrivanje prstnih odtisov in pravočasno klikanje na premikajoče se krogce pri analizi DNK. A narejene so z dovolj domiselnosti, da ne postanejo tečne.
Špil zadosti vleče, da ga nekajkrat preigraš, medtem ko cena osmih evrov za digitalni povlek s Comcast.net/games na PCju ni visoka. Mu pa ne bi škodilo, če bi bil nekoliko daljši in izvedbeno ne tako siromašen. Pa če bi bil še kak izvirni govorec razen temeljnega zvezdnika Michaela C. Halla. ***Quattro***
Marc Ecko ● 8 EUR

BACK TO THE FUTURE: CITIZEN BROWN

Pri skakanju v času nikdar ne veš, kakšen bo tvoj pristanek. Ko se Marty vrne v domače leto 1986, ga na alternativni časovni premici pričaka mora. Ker se je mladi Emmet med vojno zagledal v tercijalko Edno, je poroka usodno sfižila tok dogodkov. Znanost zdaj ni v službi odkrivanja novega, temveč je orodje za nadzor nad množicami. Zakonca Brown sta prevzela župansko žezlo in Hill Valley spremenila v sterilno mesto duhov. Da bi dosegla pokornost podložnikov, jim kot v Peklenski pomaranči fizično onemogočata početje neumnosti. Martyjeva ljubezen Jennifer je ena redkih, ki se režimu upira, saj grafitira, posluša razbijaško glasbo in se žvali s sumljivimi fanti. Tudi Marty mora kršiti pravila, če naj pride do osebnega pogovora s sprevrženim Docom.



● **Adolescentno merjenje moči v trganju strun tvori kar prijetno uganko. Petelinjenje poteka v čast alternativni Jennifer, ki je tu čisto podivjana.**

Tretja epizoda je še bolj filmska in še manj interaktivna kot dosedanji. Vse tri ure si pretežno gledalec animacij in čvekač v razvejanih dvogovorih. Ti sicer dobro orišejo dogajanje in like, a igranja je res malo. Psihoanalitično brskaš po diktatorjevih spominih, se z logiko lotiš kitarskega dvoboja, klikaš po digitalni uri in brkljaš po videoposnetkih. Martyjeva disfunkcionalna družina se ne izneveri tradiciji, toda divjanja z rolko še nismo dočakali. Tudi mesto je preveč pusto, saj razen Martyjevih bližnjih ni na spregled praktično nikogar. Zadušljiva potvorjenost krasnemu novemu svetu sicer pritiče, a več življenja ne bi škodilo.
Serija se je zdaj prevesila v drugo polovico in Telltale nove igralce snubi tako, da prvi del ponuja zastonj, čeprav je še vedno naprodaj le celoten komplet. ***Navi***
Telltale ● vsa serija 25 $

KAČJE IN MAČJE LEGLO

Več let je preteklo od zadnjega velepregleda igričarskih mišk v Jokerju 184 in v tem času sta Razer ter Roccat zaplodila nova zaroda. Aggressor ima dva meseca doma živalski vrt klikotavih, barvito bliskajočih se glodalcev.

Omenjeni tvrdki druži več kot le izdelava igrarske periferije. Roccat, tvrdka s sedežem v Hamburgu, je pred dobrimi petimi leti nastala, ko se je Razerjeva evropska distributerska podružnica skregala z matičnim podjetjem in ustanovila lastnega. Leta 2008 so prišli pod Alpe, kjer se je v mišaka kone zaljubilo mnogo uporabnikov. Vsaj dokler se jim ni pokvaril, kajti kvaliteta koleščka sprva ni bila zavidljiva. Po naših logih zdaj miga naslednik, zvan kone+, poleg njega pa smo dobili v stajo brezgonilniški model kovo ter prenosniškega pyra v ožičeni in brezrepi inačici.



Obe podjetji imata svoji moštvi plačanih špilavcev, predvsem pa skušata okrog svoje znamke ustvariti kult. Včasih z zelo bizarnimi metodami. Na Roccatovi spletni strani poklikajte Case Inari.

Še več novosti ima Razer, ki itak izdaja 'posebne' verzije naprav ob vsakem razvpitejšem naslovu. Zato sta čez Lužo na voljo tronasti in starcraftovski mišak, pa nago v barvah vseh mogočih mmorpgjev. Do nas vsa krama ne dospe, pomembni modeli pa. Pod drobnogled smo vzeli njihovo elitno miš mambo, izzivalca logijev imperatorja, nenavadno mmojsko nago, asketskega abyssusa in prenosniškega orochija. Vsega skupaj torej osem mišakov.
Pomladitve je bil deležen razer lachesis, čigar razpon laserja je skočil s 4000 na 5600 dpi. Drugih razlik ni, zato se za oceno obrnite na članek v Jokerju 184 (id na stranki 5324).

Roccat kone+

Ožičeni 'kone plus' v prvi vrsti odpravlja zamere predhodnici. Ohranila je lepo, udobno ledvičasto obliko za desničarje. Ob strani se je malo poredila in ko to spojimo z obdelavo proti potenju po vsej površini, imamo prijeten izdelek za objem s celotno dlanjo. Odlagališče uteži še vedno čepi pod zadkom, le da obtežila niso več samostojne kasete, marveč v ohišje zbašemo poljubno kombinacijo do štirih petgramskih kosov.

Občutek pri klikanju je čudovit. Hod obeh uhljev je idealen, zvok klika luštno tih. Pod palcem znova ždita bočna funkcijska gumba, medtem ko se izboljšave tičejo srednjega dela. Kolešček je zanesljivejši in robustnejši kot tisti v enki, ki se je rad kvaril, nazobčana prevleka iz gume pa daje boljši oprijem. Pozna klikanje vstran, zaradi česar je spet trše za pritiskanje in ga bodo kot tretji knof lahko uporabljali samo tisti z močnejšim sredincem. Vadite ga lahko v prometu. Za njim sta prenovljena gumba za spreminjanje ločljivosti, ki sta sedaj elegantno večja in ravno pravšnje trdote, da ju ne pritisnemo pomotoma.
Naštetim gumbom je z izjemo uhljev (torej tudi smeri vrtenja koleščka) moč poljubno nastaviti namembnost v ta hip bržda najmočnejšem urejevalniku, kar jih premorejo igričarske miši. Opcij je zares ogromno, predvsem na račun kopice vdelanih ukazov za širok spekter popularnih iger in programov, kot sta Photoshop ter Microsoft Office. Urejevalnik makrov sprejme do dvesto ukazov dolge skupke, ki jih spravimo v enega od petih profilov. Ti ždijo v 576 kilobajtih glodalčevega notranjega pomnilnika, da so na voljo kjerkoli.
Novost, s katero se kiti kone plus, je easyshift+, kar je fensi poimenovanje mišakarske inačice tipke shift. Pritisnemo dvigalko, ki je privzeto zadnji bočni gumb, in dobimo na voljo čisto nov set ukazov. Uporabno predvsem za ljubitelje nalinijskih frpjk. Programsko opremo nadgradimo z elegantnim vmesnikom. Zdi se tudi, da so napake s tečno hroščatim firmwarom, ki so pestile enico, stvar preteklosti.
V miši je spravljen laser z ločljivostjo grozljivih 6000 dpi. Številko je moč nastavljati v korakih po sto pik na palec, pri čemer je spodnja meja prav tako 100, kar je lep napredek glede na predhodnikovih 800. Natančnost ohranja do hitrosti 5 m/s in vrnila se je enota za prilagajanje podlagi, ki laser nastavi glede na površino.
Rezultat je igralska miš za zmagovalce. Laser se ob pravilnih nastavitvah obnaša brezhibno in napravo je užitek suvati okrog. Videti je, da so zamere predhodniku odpravljene, vsekakor pa upam, da se kake ne bodo pokazale kasneje. Opozoril bi le na dvoje: teflonski drsniki se odlično počutijo na podlagah iz blaga in keramike, medtem ko imajo na plastičnih malce lepljiv občutek. In pa: baročni opremi navkljub kone+ nima pletenega ovoja za žico! Je pa zato pozitivno presenetljiva cena, kajti za 75 evrov bolj naphane miši res ne dobiš. Če bi Joker podeljeval medalje, bi jo kone dobil.



Novi kone je ohranil lučkavost predhodnika. Ledicam lahko naštimamo vse mogoče, od barve do načina utripanja, recimo v stilu bitja srca.

Roccat kova

Kova je hecna reč. Gre za majhno, simetrično ožičeno napravo, katere oblika načrtno spominja na lamborghinije. Ker je ozka in nizka, jo bo večina upravljala s prsti, saj ne sede v dlan. Poleg tega se na hrbtni strani nenavadno segreva. Z 90 grami je lahka in daje bolj cenen občutek. Ta se prenese tudi na pritiske vseh gumbov, ki niso tako elegantni kot konovi. Poleg uhljev ima še po dva knofa na vsakem robu in preprost gumijast kolešček. Ta ne pozna klikanja vstran, a je lušten za pritiskanje. Kljub navidezni cenenosti pa v drobovju čepi močan optični senzor z ločljivostjo do 3200 dpi, ki se je pri testiranju dobro odrezal glede natančnosti in odzivnosti.
A glavni hakeljc šele pride: kova je miš brez gonilnikov. Ko jo priklopimo, je to vse, saj peščico nastavitev določamo s kombinacijami pritiskov stranskih štirih tipk. Na ta način odredimo opcijo za mutante, no, za levičarje, delovanje barvnih led diod in ločljivost, ki ima štiri možnosti: 400, 800, 1600 ter 3200 dpi.



Kova se privzeto razume z vsemi inačicami Oken od XPjev dalje, pa tudi z OSX.

To je hkrati največja slabost izdelka, kajti gonilnikov ni niti za tiste, ki bi si želeli več nastavljivosti. Na preklapljanje ločljivosti med igranjem pozabite, ker gre zgolj ciklično v eno smer. To iz kove naredi 'priložnostno' miš, ki jo imamo s sabo za čase, ko nas želja po špilu sredi urbane divjine začopati iz zasede (ej, nikoli ne veš). Saj ideja ni zgrešena, je pa tu nedodelana in slaba, ko jo spojiš s ceno 55 evrov. Toliko za mimogredno miš? Bl ne.

Roccat pyra

Pyra takenako ni klasičen glodalec za igre, saj je namenjena prenosnikom in v pakungi zanjo dobimo lično vrečico iz blaga. Enaka je njena podoba: pol manjša je od kona in ima poleg obeh uhljev ter ko-

leščka le še po en gumb na vsakem boku. Žal je občutek v roki prav tako 'prenosniški', saj naprava ne daje zanesljivega vtisa ne pri pritiskanju, ne pri prekladanju. Posebej težko sta dosegljiva stranska knofa. Špilavsko poreklo na zunaj izdaja le gumijasta stranska obloga, vsekakor pa ne gre za miško, s katero bi udobno igrali daljši čas. In spet so v tako ohišje dali zgledno tipalo s 1600 dpi. To zna biti za nekatere uporabnike že malo, a večina nad njim ne bo imela pripomb, saj je zanesljivo in natančno. Še več, programje je skoraj tako močno kot pri konu plus! Pozna easyshift, makre, nastavljanje dpija od 400 do 1600 in še in še. V brezžično inačico, ki jo prodajajo ločeno od ožičene, je poleg tega vdelana zmogljiva 2,4 GHz antena, ki ne povzroča znatnih odstopanj in ni vidneje občutljiva na interferenco. Brezrepca polnimo po USB-kablu, ki je zgolj polnilni, pri čemer baterije držijo kakih pet ur.



Tudi brezžična pyra ima v ohišju predalček za anteno. Je pa v obeh inačicah tipalo ob strani.

Človek se spet vpraša, kakšen je pyrin smisel. Če si že tako super duper hud gejmer, da ti gre celo na prenosniku za vsak headshot, imaš s seboj solidno miš in si ne utrujaš dlani s takim polglodalom s podpovprečnimi gumbi. Ki za povrh v ožičeni inačici košta hudih 50 evrov, v radijski pa še hujših 80. Čudna jajca. Nak, palec dol.

Razer mamba

V mambo so pri Razerju vložili ves svoj talent, kar je vidno ob prvem pogledu na njeno vitrinasto embalažo. In ceno, kajti s 135 evri je najdražja igrarska miš na trgu. Največji del stroškov odpade na zmogljivo brezžično anteno, s katero naj bi inženirjem uspelo v brezžičnem režimu doseči 1 ms odzivnega časa, kar je standard za ožičene naprave najvišjega ranga! Naprava uporablja klasično povezavo wi-fi pri frekvenci 2,4 GHz in v sobi, nabasani z wi-fi napravami, je bil nadzor v Starcraftu 2 kljub temu brezhiben KEKEKE.

Drugo večno dilemo brezžičnih mišk, napajanje, so inženirji rešili salomonsko, saj je moč mambo polniti na dva načina. V strogo brezžičnem jo damo spat v priloženo oglato antensko postajo, ki je hkrati napajalna. Moremo pa kabel iz te kocke poriniti kači tudi direktno v gobec med obema uhljema, kar jo elegantno spremeni v repato žival. Tako ni bojazni, da bi ob prazni bateriji ne mogli delat .. ahm, igrati. Razerjevci trdijo, da hramba elektrike zagotavlja do štirinajst ur nažiganja Bulletstorma, ampak očitno so teste delali na Hugu, saj je bila moja vselej sestradana prej kot v desetih urah. Skratka, sleherni večer mora na polnjenje.



V mambi ždi litij-ionska baterija, katere prikazovalnik je na sprednjem levem robu miške. Žal opozarjanje, da gre zaloga energije h koncu, ni dovolj opazno, niti skozi gonilnik.

Oblikovno so se dizajnerji zopet poslužili proslavljene deathadderjeve oblike. Podgana je rahlo zvita v levo, zato gre za desničarsko miš, in tudi stranska gumba sta le pod desnim palcem. Nima tolste ledvične oblike in je ožja od Logitechovih modelov, a je visoka, zato se jo da zagrabiti s celo dlanjo. Vaga slabih 130 gramov, kar za brezžičnico ni veliko, dodatnih uteži pa razerji še nikoli niso imeli. Po hrbtu ima oblogo proti potenju, dočim je na bokih gumirana. Poleg glavnih in dveh stranskih gumbov ima še dva gumbka za nastavljanje ločljivosti, ki čepita levo od levega uhlja.



Razer mora izboljšati mambin vmesnik. Predvsem dodati opozarjanje na stanje baterije in izboljšati odzivnost, saj za vsako figo šteka.

Kolešček je klasičen, brez Logijevega dvojnega delovanja ali klikanja vstran, a se zato imenitno pritiska. Ne le kolešček, vsi gumbi kar kričijo "kvalitetaaaa!" Mambo je užitek že samo gledati, uporabljati pa še toliko bolj. Drsniki so zanesljivi in se najbolje dričajo po igrarskih pletenih ter keramičnih podlogah, medtem ko se znajo na plastične lepiti, če na miš orenk pritisnemo. Mamba uporablja postavitev senzorja twin-eye, zato ob dviganju naprave kurzor diagonalno zbeži.

Naprednega nastavljanja dvigovanja kot v konu+ mamba v programski opremi nima. Tam lahko štimamo standardne reči, kot je ločljivost nadvse zmogljivega laserskega senzorja, ki gre od 100 do 5600 dpi v korakih po stotaka. Vseh sedem pritiskal je polno programabilnih, z makri absurdnih dolžin, ki jih lahko zapišemo v do pet profilov, shranjenih v kačin pomnilnik. Glede funkcij nimam pripomb, bi pa Razerjevci morali prenoviti programski vmesnik, ki še vedno teče v velikosti, primerni za zaslone dlančnikov, in je počasen. Ob eleganci konovega programja se tu kar namuzneš.

Zverina, kot je mamba, si dejansko zasluži boljše. Gre za vrhunsko, lepo, brezkompromisno natančno in funkcionalno napravo, ki ji lahko poočitam le ceno. Ampak kakovost se pač plača.

Razer imperator

Tudi imperator je s 75 evri ožičena igričarska miš višjega ranga, ki pa ni ne naslednica deathadderja (to je mamba), ne lachesisa. Ne, imperator je prva od Razerjevih ledvičnih miši, kakršne je populariziral Logitech. Podjetje jo imenuje 'ergonomska' (torej so bile prejšnje neergonomske??) in je po obliki ter velikosti slična omenjenim sorodnicam, zato luštno sede v desnico. Dvema uhljema delata družbo še dvojica stranskih ter par za koleščkom. Ta je klasičen, podoben mambinemu. Kot omenjeni kačon ima imperator po hrbtu prevleko proti potenju, zato pa na bokih le plastiko, kar zna povzročati potenje palca in daje spolzek občutek. Odkupi se z zanimivo kaprico: stranska gumba je moč preprosto nastavljati po dolžini, da se usedeta ravno pod naš palec. Zelo uporabno.

Laser in programska oprema sta skoraj do pičice taka kot pri mambi. Tipalo lahko nastavljamo od 100 do 5600 dpi v korakih po sto in v programju tvoriti makre. Notranji pomnilnik, ki ga imenu-



Tudi imperator uporablja postavitev tipala twin-eye, ki je močno občutljiva na oddaljenost od podlage. Dvigovalci mišk, pazite!

jejo synapse, je enako velik kot mambin in tudi programski vmesnik ima le drugačen logotip.
Imperator se torej od mambe razlikuje po obliki, ožičenosti in nekaj zgoraj navedenih malenkostih. Posledično gre za vrhunsko igričarsko miš, ki ima z nastavljanjem bočnih gumbov eno redkih zares uporabnih zanimivosti. Predvsem pa nanjo ni nalepljena pretirana cena, zato jo mirne duše označim za ljudsko miš in najprijetnejše presenečenje iz Razerjevih logov. No, mamba, nehaj se kujati.

Razer naga

Pri nagi koj sprevidiš, da gre za posebno, nišno podganco. Dvanajst gumbov, ki v mreži 3 x 4 zasedajo velik del levega boka, je pač nezgrešljivih. Ko ob priklopu USB-kabla zasvetijo s številkami od ena do dvanajst, veš, da imaš pred seboj glodalca za metanje urokov v World of Warcraftu.
Bočna tipkovnica je gumijasta in po velikosti ter občutku pritiskanja jako spominja na tiste z malo starejših mobitelov. Če SMSe pišete hitreje kot razred šolark, boste z nago hitro prijatelji. Je pa treba poudariti, da bodo zmogli vseh dvanajst knofov uporabljati le tisti z najbolj akrobatskimi palci, saj bo večini nedosegljiva vsaj ena vrstica (trije gumbi). Da se na zadevo v celoti privadiš, traja nekaj dni.

Nagina tastatura dejansko olajša izvajanje nekaterih ukazov. Na primer tistih, ki jih sicer vežemo na kombinacije s tipkami shift in alt.

Gumbi so docela programabilni, in to celo v dveh načinih, med katerima preklapljamo z gumbom na dnu naprave. Izdelovalec je sprva načrtoval, da bi nastavljanje potekalo skozi programske vključke za posamezne igre, od katerih dobimo na uradni strani tista za World of Warcraft in Warhammer Online. Ko se je izkazalo, da studiji ne skačejo v zrak ob misli na izdelovanje nagi(ni)h pluginov, so izdali prenovljene gonilnike, s katerimi je naga dobila možnost rabe makrov in poljubnega programiranja vseh gumbov. V originalu tega ni bilo. Ne le to, vmesnik je po preglednosti razred nad tistim v mambi in imperatorju! Nič jasno. Po funkcijah je podoben, saj v njej ždi enak laser s 5600 dpi, kar zagotavlja zanesljivost in natančnost. Le vdelanega pomnilnika ne iščite, saj ga kačon nima.
Idealna mmorpgjska miš? Nemara bi bila, če bi bila malo tolstejša. Naj vas slike ne pretentajo – naga je v resnici zelo drobna! Predvsem je ozka, in to v delu z uhlji, ki imajo na počez le dobro polovico širine mambinih ali lachesisovih. Prsti so zato precej nerodno stlačeni. Za povrh je na desnem boku ležalo za mezinec, ki zna biti veliko ljudem v napoto. Težko uganem, o čem so dizajnerji sanjali s tako obliko, zato miš, če ste zainteresirani, pred nakupom obvezno preizkusite.
Škoda, saj nad kvaliteto pritiskal ter nadzora nimam pripomb in stranska tipkovnica je resnično uporabna. Če bi bil glodalec za centimeter daljši in širši, bi kaj lahko imeli simpatično napravo za talanje kupov makrov v raznoraznih spletščinah. Tako pa pri najboljši volji ne morem zagotoviti, da se bo naga spričo nenavadne oblike sploh razumela z vašo dlanjo. 85 evrov je za tako tveganje veliko denarja.

Razer abyssus



Abyssus takenako nima pletenega ovoja za žico. Detajl? Hja, če imate mizo, na katero se guma rada lepi, že veste, kako dragoceno je to.

Abyssus je cenejša in s tem bolj okleščena miš v Razerjevi ponudbi. Gre za simetrično ožičeno optično podganico zelo enostavne oblike. Je srednje zajetna, zato jo bodo tisti z večjimi tacami upravljali s prsti, oni z manjšimi pa jo objemali, dasi še zdaleč ni tako udobna kot naprave ledvične oblike. Ima le tri gumbe: uhlja in tistega pod koleščkom. Podobno asketsko je programje, koder lahko pritiskalom nadenemo osnovne funkcije, medtem ko na snemanje makrov in dodeljevanje ukazov v Photoshopu pozabite. Ločljivost pretikamo z gumbom na dnu naprave, in sicer med 450, 1800 ter 3500 dpi, kar je zgornja meja infrardečega tipala. Kvaliteta izdelave ni švoh in občutek ob vodenju je opazno boljši od cenenih brezimnih glodalcev. Tipalo bo zadovoljilo večino špilavcev, celo resnejših. A to pravzaprav danes velja že za večino namenskih igralskih naprav.
Abyssus ima ta problem, da lahko za 40 EUR, kolikor košta, dobimo udobnejše miške z več in bolje nastavljivimi gumbi. Zato pride v poštev za levičarje z malo denarja, ki lahko odpotujejo v preteklost, ko smo imeli samo tri knofe. (Kaj so to 'trije knofi?' – Steve Jobs)

Razer orochi

Namenske prenosniške igričarske miši so očitno nova moda. Zgoraj opisana Roccatova pyra ima namreč Razerjevo družbo po imenu orochi. Ta je na pogled bolj šik, z lepo zaobljenimi kačjimi linijami, po katerih je tvrdka poznana, in lepim otipom. A tudi tu trčimo na slabo dosegljive, majhne stranske gumbe, po dva na vsakem boku. Orochi je za odtenek večji od standardnih prenosniških glodalcev, toda premajhen, da bi ga mogli udobno gnesti dlje časa skupaj.
Tudi ona je dvoživka kot mamba, le da tu škrati signali letajo po bluetoothu. Vendar modrozoba antena za računalnik ni priložena! Če ste nasankali, lahko miš še vedno uporabljate v ožičenem načinu, kjer kabel priključimo na sprednji del naprave. Žica krajšega, prenosniškega tipa je tod napajalna, vendar istočasno ne polni baterij. Gizmo namreč v odklopljenem stanju ženeta dve klasični AA-baterijici, ki naj bi zdržali dober mesec. Naj bi – tako dolgo naprave nisem preizkušal.
Od načina rabe je odvisna natančnost. Ta v ožičenem modusu zagotavlja ločljivost laserja do 4000 dpi in odzivnost ene milisekunde, v brezžičnem pa se število pik na inčo prepolovi, medtem ko odzivnost pade na za brezžičnice standardnih 8 milisekund. Orochi ima za prenosniško miš odličen laserski senzor in celo pomnilnik. Tudi programje je vrhunsko, z isto verzijo vmesnika, kot ga ima naga. Bržčas je zato tudi cena visoka, 85 evrov.
In smo spet pri vprašanju, kdo bi jemal miš, s katero si bo dlan predelal v kompot, ko lahko mirne duše vzame s seboj na primer imperatorja. Resno, med njima je po dolžini kvečjemu dobra dva centimetra razlike.



Še ena orochijeva muha je, da se v brezžičnem načinu nastavitve na notranji pomnilnik ne shranjujejo. Zato mora biti miš ob slehernem šarjenju po vmesniku priklopljena.

Nazaj v terarij in stajo

Če bi iz mene govoril le estet, bi bila zmagovalka mamba. A ker sem nepoboljšljiv uporabnik, sta na vrhu kone+ in imperator. Oba sta za resne igralce super izbira in primerljiva z Logijevimi G9, G500 in G700 ter kiborškima R.A. T. 5 in 7, dočim mambo kupite, ko boste zadeli na lotu. Za nago imam občutek, da jo je zaenkrat najbolje gledati v vitrini, in želim si, da bi Razer nekoč ustvaril njeno večjo sestro. Ki naj bo tudi naga, ehehe. Karkoli napravite, pa ne nasedajte marketinški noriji okrog prenosniških igričarskih mišk. Ni vredno vse neudobnosti, ki jo ta hip še prinašajo. Brez skrbi, tudi kone+ lahko spakirate v prtljago tako, da vas bodo pri Ryanairu spustili na krov.

LOČLJIVOST IN OBČUTLJIVOST

Pri starih okenskih glodalcih smo hitrost kurzorja določali z občutljivostjo (sensitivity), ki je povedala razmerje med dolžino potega po podlagi in potovanjem puščice na ekranu. Igralske miši so dodale možnost določanja natančnega strojnega parametra, ločljivosti, z enoto pike na palec (dpi, dots per inch). Višja ločljivost pomeni, da lahko natančneje začopatimo želeni piksel na zaslonu, gibanje puščice pa je nato zmnožek ločljivosti in občutljivosti, ki jo nastavimo v igri. Večina profesionalnih tekmovalcev, predvsem igralcev Starcrafta, uporablja visok dpi. Na drugi strani so igralci nekaterih prvoosebnih streljank, ki kljubujejo času z uporabo nizke ločljivosti okrog 400 dpi, kar zahteva prostorno mizo, saj nemalokrat z enim potegom miške premagajo razdaljo čez pol metra. Večina nikoli ne bo izkoristila ločljivosti nad 1800 dpi, zato si ne pulite las, če ima vaša miš 3600 dpi namesto 6000.

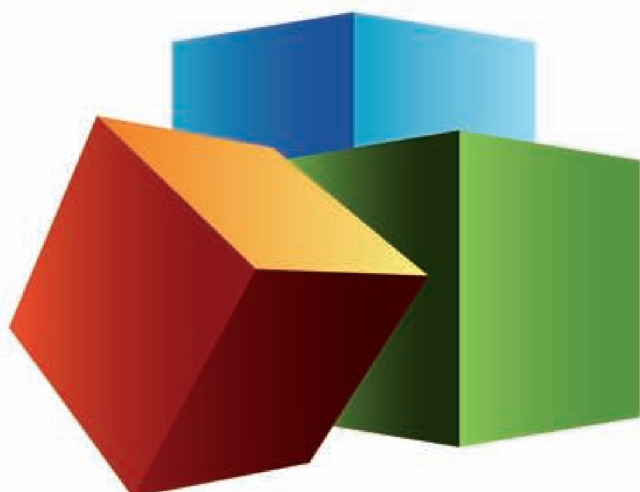
OPTIKA, TAKA IN DRUGAČNA

Med testiranimi glodalci so trije z optičnim in ne laserskim senzorjem. Ampak saj je laser vendar optična naprava, boste rekli! Poimenovanje se tiče infrardečih tipal, ki so jim ob njihovem nastopu nadeli naziv 'optična', da so jih ločili od krogelnih. Dandanes jim zaradi manj zmede raje rečemo kar neposredno 'infrardeča'. Ločitev je očitna: pri njih je vir svetlobe, ki se odbije od podlage v svetlobno tipalo, infrardeča LED-dioda, pri laserskih pa laser. Praktične razlike so naslednje. Laserska tipala so zmožna višje ločljivosti, a so dražja. Prav tako se bolje znajdejo na široki zvrsti nenamenskih podlag, kot so posvinjani prti, dlan roke in hrapava miza, kjer infrardeča nemalokrat protestirajo. Po drugi plati za višji dpi potrebujemo kvalitetno namensko podlago, ker se na slabih laserju zmeša in kurzor rad skače, medtem ko IR- naprave niso tako občutljive.
Sklep? Večina igralcev razlike ne bo občutila, med zahtevnejšimi pa bodo tisti z višjo nastavitvijo dpi posegali po laserjih in tisti z zelo nizko po infrardečkah.

www.bolha.com

Javne dražbe
Igrače
Igralne konzole
Telefonija
Igre
Avtomobili
Hiše
Rekreacija
Stanovanja
Kuhinje
Prenosni računalniki
Otroška oprema
Pnevmatike
Novogradnje
GSM aparati
Gospodinjski aparati

Bolha d.o.o., Bravničarjeva ulica 13, Ljubljana



Bolha.com

Odskočna deska v svet spletnega nakupovanja!



Vsak dan več kot:

300.000 oglasov
1.200 spletnih trgovin
100.000 dnevnih obiskov

bolha.com

Mortal  Kombat

Kaj storiš, ko nimaš več idej, kako naprej? Hja, greš nazaj. Če je treba, do začetka. Mortal Kombat 2011 Brez Podnaslova je posledica takega vračanja h koreninam. Ki pa je bilo domala nujno glede na vse sfaljene in povprečne borilščine v tej seriji, ki smo jih ugledali od kultnega Ultimate Mortal Kombata 3 iz leta 1995, zadnjega 'klasičnega' MKja. Kamor se je Kombat odtihmal napotil, enake slave ni več žel.
V novem, devetem Mortalu tako ni več tridimenzionalnosti iz Deadly Alliance in Deception, neugodnih afnarij z borilnim sistemom iz Armageddona ter umikanja krvi v slogu MK vs. DC Universe, ki je zaradi cepljenja na stripe fasal starostno oznako T ('Tepec'). Namesto iskanja alternativ smo dobili zelo klasično dvorazsežno pretepačino, katere avtorji – studio NetherRealm, ki mu načeluje eden od izvirnih avtorjev Mortal Kombata Ed Boon – dobro vedo, na čem stoji privlačnost MKjev. Na odbitem, razvejanem fantazijskem svetu s privlačnimi liki; spodobnem borilnem sistemu; in nalašč zapretiravanem krvavem nasilju. Vse to so nadgradili, ampak ne pretirano izvirno. Ravno toliko, da ni isto kot prej, a da Kombat ostane Kombat.

It has begun

Na svoj račun bodo takoj prišli tisti, ki so zatreskani v Mortal Kombatov svet. Površnemu opazovalcu se zdi, da kaj dosti štorije pri juncih, ki si preštevajo rebra, že ne more biti. Toda MK ima razdelano zapuščino, ki jo novinec na določenih mestih spreminja in hoče biti nov začetek serije, a ji istočasno mazili podplate.
Tudi zato v špilu ni niti enega res novega lika, saj dobimo šestindvajset oziroma sedemindvajset znanih bojevnikov (v inačici za PS3 je osnovnemu rostru dodan ihtavež Kratos iz God of War). Par mofotov bodo izdali še v obliki spletnega dolpotega, a niti tu ne gre iskati originalnežev. Žarometi so na osebah iz prvih treh delov, kar pomeni tipski roster Scorpiona, Sub-Zera, Sonye, Johnnyja Caga, Barake, Liu Kanga, Raidena, Jaxa, Kitane, Shanga Tsunga in podobnih. Nekateri bodo nad tem vihali nos, drugi bodo zadovoljni, ker bodo lahko izbrali sebi priljubljenega Kabala, Sektorja, Quan Chija, Kung Laa ali Cyraxa in se brez pretiranega učenja lotili utečene brutalizacije nasprotnika. Tsungovo gromoglasje kakopak spada zraven.
Preseneti pa igra s tem, kako nabor garbačev & garbalk poveže v zanimivo celoto. No, zanimivo za tistega, ki ve, da je fabula nalašč privlečena za lase in taka, kot bi jo vzel iz slabega stripa. Pri ostalih obstaja dobršna verjetnost, da bodo rjuli "KRNEKI" in se krohotali ob scenariju Ž-kvalitete. Jim ne gre zameriti. Mislim, halo – nabildani negativec Shao Kahn hoče zmagati na borilnem turnirju, odvijajočem se vsakih petsto let, da bi tako pridobil pravico vdora v našo dimenzijo, upira pa se mu peščica dobronamernih karatejcev z bogom strele na čelu. U mad, nigga??
Ampak, seveda. Zgodba dobro ve, da je ultimativni krneki in se uživaško valja po svoji krnekakšnosti kot prase po blatu. To nadomešča z drugimi odlikami. V prvi vrsti ne gre za okruške širše pripovedi, kot smo vajeni iz japanskih pretepalk, marveč za orenk bajanje, ki v štorijalnem modusu zadostuje za pet, šest ur akcije. Zaporedoma nas skozi poglavja selijo iz ene v drugo vlogo, tako da dobimo pod roke večino bojevnikov. Večinoma pozitivcev, pa vendar. Skozi številne, z grafičnim srčkom animirane vmesne prizore izvemo dosti fanu zanimivih reči, od tega, kako je Jax izgubil roke, do novega Shao Kahnovega načrta, ki se pri klasičnem boju z Gorom, Kintarom in cesarjem pravzaprav šele začne. Usklajenost z MKjevim kanonom sicer ni visoko na listi prioritet, je pa res, da gre za reboot, ki skuša zgodovino spisati na novo.
Vnovič naj opozorim, da je fabulo odveč jemati kakorkoli resno. Namenoma se zapleta in odpleta na najbolj hecne načine, tako da težko obdržiš resen fris. A saj ti ga ni treba. Docela se lahko prepustiš igri, ki te hoče s figo za hrbtom prepričati, da čarodeji iz podsveta oživljajo davno umrle babure, da genski inženiring in kibertehnologija poskrbita za predelavo ljudi v zobate pošasti ter nindž v robonindže in da je najboljši način za obranitev Zemlje znanje kungfuja. Kurc pa atomske rakete. Kungfu!!

Your soul is mine!

Se pa veseloigri prepuščaš le, dokler predse ne fašeš Kombatovih pregovorno zajebanih šefov, med katerimi znova kraljuje Shao Kahn. Ob njegovi epski premoči nad tvojim drekcem pekcem in milisekundnih odzivih, ki mejijo na goljufanje, hitro izgubiš pomisleke, da ne bi znižal težavnosti štorijalnega modusa.
Škoda, da se umetna pamet tako spogleduje z ranimi devetdesetimi, saj je način story drugače razgiban in premišljeno sestavljen. Poln je kulerskih obračunov, med katerimi ne manjka takih proti dvema računalniškima nasprotnikoma v moštvu (tag team). Le na previsokih zahtevnostih ne velja igrati, saj te občasno goljufivost silicijeve inteligence spremenijo v zapoved. Saj se spomniš skakanja na Barako v MK2, kjer je reziloroki planil v seckanje z noži v trenutku, ko si stisnil gor naprej? Dobrodošel v reprizo tistega trpljenja.
Po drugi strani pa borilni sistem zavoljo novih elementov omogoča nekaj več upiranja zoprnežem. Poanta je seveda v tem, da nasprotniku ali nasprotnikoma pobereš vso energijo oziroma da je imaš več ob izteku časa. Osnova je znana: imaš gumbe za prednjo in zadnjo roko ter prednjo in zadnjo nogo, prijem in blok. Ločen knof za blokado je od nekdaj posebnost MKja, saj udarce v večini ostalih mužgalic ustavljaš s tiščanjem nazaj ali nazaj dol. Z mlatenjem si za razliko od starih Kombatov polniš ločen tristopenjski merilnik, ki ga je moč uporabiti za močnejše inačice navadnih udarcev (kot EX v Street Fighterju 4), za prestrezanja – breakerje (kot focus v SF4), ki onemogočijo posamezne zamahe ali začetke kombinacij, in za ultimativno silovit žvajz, imenovan x-ray (kot ultra v SF4). Ta pobere vse tri stopnje merilnika in če tekmeca zadene, mu pobere konkreten del energije.
V navezi s pretežno skupnimi navadnimi udarci, med katerimi kraljujejo talno čiščenje (sweep), skok z nogami naprej in večno slastni aperkat, spreminjanjem stava (stance) ter mnogimi posebnimi udarci, ki segajo od krogelnih in podplatnih napadov prek teleportiranj do prevzemanj oblike, je borilni sistem prav ljubek. Je tekoč, udaren in hiter, omogoča nadzor prostora, wakeup igro in izmenjavanje spotikov (footsies). Spretnost udarjanja po gumbih nagradi z uničujočimi dolgimi kombinacijami, zlasti pa ne mara preveč obrambne ali želvaške igre. Obojemu se zoperstavi s tem, da energijo ob bloku pobirajo tudi navadni udarci, ne le specialke. To te ob nizki količini življenja urno navda z živčnostjo in te primora, da borce obvladaš, ne da po knofih mlatiš v tri dni.
In učiti se jih splača, saj se presenetljivo razlikujejo ter podpirajo nemalo pristopov, od zvito defenzivnega, ki ga nudi Sub-Zero, do izginjanja, kar goji Reptile. (Glede na to, koliko videzno podobnih nindž je v igri, je njihova pretežna samosvojost že kar dosežek.) Večina potez je znanih iz ranih dni Kombata, tako da ima Johnny Cage še vedno svoje ruvanje jajc, Scorpion kopje, Sub-Zero metanje ledenice, Liu Kang kolesarsko brcanje, Kung Lao vihtenje priostrenega klobuka, Sindel zamahe z lasmi, Raiden letenje naprej med značilnim onomatopoetičnim vpitjem in tako dalje. So pa uvedli določene spremembe in nekatere like bolj potisnili proti zakoličenim vlogam, kot so obramba, napad, prijemanje in podobno.
Po tehnični naprednosti borilnega sistema se Mortal Kombat sicer ne more zares primerjati s Super Street Fighterjem 4. V tem se časi niso prav nič spremenili. Prav tako je v boju malo preveč pavz zaradi dolgih animacij nekaterih prijemov in udarcev x-ray, dozdeva pa se mi tudi, da bi bilo treba moč likov še malo uravnotežati, kar se zna zgoditi z zaplato. In, jasno, to ni izložbeno okno za najnovejšo tehnologijo v slogu dinamičnega fizikalnega srca, poškodb teles in ran, ki bi vplivale na igranje. Smisel je enak kot pred dvajsetimi leti na avtomatih. A pod črto je tepežkarsko srce solidno, borbe znalcev so brzinske in spektakularne, priučitev pa je lažja kot v elitističnem Super SF4, med drugim zaradi vdelanega tutoriala.

Finish him!

Zabavnost s pridihom resnosti se podaljšuje v celotno štimungo – v vibracijo, ki je čisto drugačna kot v japonskih pretepačinah. Tu ni nobenih šotokancev in punčk v šolarskih uniformah, tako kot ne prešerno farbovite risankavosti. Vse je mrakobno, 'odraslo' (čeprav v resnici vse prej kot to) in obrizgano s škrlatino. Na fantastičnih ozadjih se okrog stolpov zvijajo ogenj bruhajoči zmaji, v podzemlju skuša čez reko lave priti kerberska džukeletina, v močvari imajo drevesa jeznorite obraze in na desni strani zlodjevske cerkve



Uradni stik firme PDP zazdaj tržijo le v ZDA za xbox 360. Košta 130 $ in ima vdolbinaste gumbe ter gorjačasto ročico. Kombat se z joypadom igra solidno, za palico pa je dobro, da ima 8 ali vsaj 7 gumbov. Pri šestih manjka en važen, recimo za tag team.





Grafika ni več digitalizirana kot njega dni, marveč poligonska. Nekatera ozadja so nova, recimo Shao Kahnova prestolna soba desno zgoraj in morska obala, druga stara, na primer kislinska ječa. Količina podrobnosti na njih niha, saj so ena nepremična, na drugih, ki prevladujejo, pa je obilo detajlov. Kakšen je Kratos? Manj divji, kot sem pričakoval, v igralnem smislu pa zna z okamenitvami ter rezili na ketnah dobro nadzorovati prostor. Če je res močan, bo pokazal čas.





Opazovalec bo dejal, da je smešno, kako en fajter ob bloku spolzi z drugega in kako lahko tistega, ki se brani, s hojo potiskaš pred sabo. Oboje sta videzno hecna elementa, ki pa sta smiselna. Drsenje z nasprotnika po blokadi pomeni, da si odprt za protiudarec ali kombinacijo. Želvaki pa se lahko zaradi potiskanja znajdejo v kotu, kar ni priporočljivo. No, dejstvo je, da se Mortal Kombat igra tako, kot se zvrst že dolga leta, in da ni nobena prelomnica. Let's party like it's 1992.





Zanimivo je, da v štorijalnem modusu ne izvedeš niti enega fatalityja, med katere sodita gornji krvavosti. Ne manjka pa jih drugod, zlasti v pretepih v družbi, kjer je njihov učinek vsled neobrzdanega sadizma še večji od ultra zaključkov v Super SF4. Le hitro kupit dodatne usmrtitve v Krypto! Spodaj pak vidiš primera rentgenskih specialk, x-rayev, kjer si v slogu medicinskega priročnika ogledaš, kako se lomijo kosti in zrkla dobivajo ekstra zajetne dioptrije. V žaru borbe jako paše.





svetloba barvito pronica skozi vitraže. Udarci imajo za posledico brizge krvi, prijemi sovražnika dobesedno zabijejo v tla ali ga sadistično pretresejo, kot bi izvajalec sodil v norišnico, in vse ženske imajo grudi ekstra trojni D, ki se vabljivo pozibavajo.

Po krutosti seveda prednjačijo kultne usmrtitve. Z njimi niso skoparili, saj jih je več kot petdeset in poudarjajo razpadanje teles. Prisostvuješ trganju udov, obglavljenju, trganju organov, žretju kisline, slečenju kože, razčetverjenju, sežigu, razsekanju na kosce ... Saj ne, da vsi fatalityji trgajo gate, ampak s količino in raznolikostjo so se kar pomatrali. Nekatere so odvisne od izbranega prizorišča, vsak fajter pa je sposoben kake nezaslišane krutosti, ob kateri se bodo ameriški senatorji in novinarji Sveta na Kanalu A zgražali še dolge mesece. Kljub nezmotljivi porciji zafrkancije, ki je itak niso sposobni razumeti.

Še bolj bodo prostodušneže zdrmali prej omenjeni 'rentgenski' udarci. X-rayi, ki istočasno poberejo vse tri enote posebne energije, v igralnem smislu niti niso novost, čeprav v MKjev sistem sedejo kot mama na ateja, ko se je nažrl fižola in onesposobljen leži na kavču. Delujejo pač kot močnejše poteze, ki dajo izgubljajočemu borcu možnost povratka in predstavljajo veliko nevarnost za nasprotnika. To je za fajterščine dobra klasika. Bolj so frišni v predstavitvenem smislu. Če x-ray zadene cilj, kar ni samoumevno, sledi večstopenjska podrobna animacija lomljenj kosti, od prsnega koša in golenic prek lobanje do rok. V upočasnjenem posnetku zobje letijo po luftu, rebra se vdirajo pod pestjo ali železno palico, sekira razlomi ključnico, nož demolira stegnenico. To doda še nekaj brutalnosti z elementi hecnosti, po čemer je Mortal Kombat znan.

Get over here!

Pohvalna je širina načinov, v katerih se je moč udejstvovati. Večina pretepačin, tudi izvrstni SSF4, je zadovoljna z ne prav domišljijskim enoigralstvom, ki s svojim enostavnim zaporedjem obračunov korenini v avtomatih, in z večigralskim tepežem eden na enega. Slednjega Mortal Kombat kajpak pozna in v njem nudi nemalo sproščujočih, adrenalinskih uric. Temu se hitro pridruži tag team, kjer ima vsak od dveh borcev v moštvu dvojico poljubno izbranih fajterjev. Globina pri menjavi in sodelovanju likov ni taka kot v Marvel vs. Capcom 3, a je oboje vseeno treba naštudirati, če hočeš biti učinkovit. Soliden spletni multi je samoumeven in obsega tako normalne boje kot rahlo alternativne načine, kot je king of the hill, varianta na 'zmagovalec ostane', kjer se je moč v čakalnici medsebojno zafrkavati s pokvečenimi avatarčki.

Nenavadno dobro je poskrbljeno za samotarja. Začetkoma opisani štorijalni način je kljub nekaterim traparijam, kot je tista, da moraš obvezno gledati vse vmesne animacije, izviren in vreden preigranja. A to še zdaleč ni vse. Izbrati je moč klasično premagovanje nanizanih sovražnikov z enim ali dvema borcema v moštvu, na koncu katerega čaka Shao Kahn, ali se udeležiti dolgega zaporedja izzivov, koder moraš recimo zblokirati vse nasprotnikove udarce ali preživeti toliko in toliko časa. Takisto čakajo štiri razbibrižne miniigre – test your might, strike, sight in luck –, ki preizkusijo, kako hitro znaš drezati gumbe, kako precizen si pri tem. koliko naključnih spremenljivk si sposoben prenesti in še vedno zmagati ter ali ti po možganih že stika gospod alchajmer. Ne gre pozabiti na uvajanje v borilni sistem, biografije bojevnikov, preglede udarcev, ki so vedno na voljo, in kombatovske kode za spreminjanje igranja. Tepež lahko tako predrugačiš z onesposobljenimi skoki, mankom EX-potez, preštevanjem reber v temi in tako dalje, v čemer se skriva obilica zabave.

Puščavniško udejstvovanje osmisli še nabiranje kreditov, za katere med trpljenjem nesrečnikov na pokopališču kupuješ skrivnosti. Te so lahko neumne v stilu gostilniške skice Johnnyjevega fetelitija, pričakovane, kot so nove obleke, ali bistvene, kakršne so dodatne usmrtitve. Trapasto je le, da kupuješ mačke v žaklju, tako da stežka pridobljene kredite nemalokrat porabiš za oslarije. Srečoma ti da eno preigranje štorije zadosti cekina za večino tajn. Res, res mi je žal, da so pri umetni pameti šli v pretežno zvestobo starim MKjem, saj bi lahko z manj sirasto konzolno inteligenco špil v enoigralstvu še dosti bolj sekal. Kosti namesto drv.



Osnovni nabor bojevnikov, ki na PS3 s Kratosom vred šteje 27 oseb, je pisan. Je pa sestavljen iz samih starih znancev, katerih levji delež je iz izvirne trilogije. Coprnika Quan-Chija in kibernetskega Sub-Zera odkleneš v štoriji, ostali so odprti od začetka.

Flawless victory?

Hjah, ne ravno. S stališča tega, koliko je treba vložiti v preučevanje in vadbo borbe ter koliko odličnih spopadov si na tej podlagi deležen, Super SF4 ostaja car. Staro razmerje med večnima konkurentoma se ni spremenilo. Prav tako ni kaj dosti izvirnih novosti v borilnem sistemu, še manj novih likov. Vendar to ne pomeni, da je rebootani MK plitek, nezabaven ali čisto brez svežine, poleg česar uteleša vse, kar imamo stari ljubitelji pri seriji radi. Čeprav se bodo tisti, ki hočejo veliko originalnosti, kremžili, kot bi morali Goru čistiti latrino, je nekaj ziher. Street Fighter ima znova solidno, opazno drugačno zahodno alternativo.

84 — ***Sneti** se pridruži nindžam in joškačam v krvavem reševanju Zemlje.*

PS3 / X360 NetherRealm / Warner

INTERVJUJČIČ

NetherRealm Studios sem pobaral par reči o novem Kombatu in so celo odgovorili. S tremi tedni zamude, tako da sem vmes že dobil poln špil. A vendar, tu je intervjujčič z Edom Boonom za ilustracijo, kako gledajo na svoj izdelek. Nisem si mogel kaj, da na mnogokrat trapaste odgovore ne bi zraven dal še svojih kremantarjev.

2D-pretepačine so spet zaživele, nas pa zanima, kako namerava MK preseči tri trenutne visokoprofilne japonske tepežkarice, se pravi SSF4, Marvel vs. Capcom 3 in BlazBlue: Continuum Shift?

To so odlične igre, a prepričani smo, da je Mortal Kombat še boljša sodobna borilna igra. Njegova čista bojevalna izkušnja sledi načelu 'lahka priučitev, vseživljenjsko mojstrovanje', kar je zavito v toliko vsebine, da bodo igralci zasedeni cele mesece. MK ima izredno globok zgodbovni način, pošteno učno uro, tristo izzivov in nadvse privlačno spletno večigralstvo. To je igra, ki resnično predstavlja vrhunec tega, kaj je pretepačina lahko in bi morala biti!

(Kar bi morda celo držalo, če ne bi bil Street Fighter globlji, umetna pamet v MK cenena, zlasti pri šefih, novosti v borilnem sistemu klasične za žanr in vsi liki že znani.)

Mortal Kombati so znani po krvavosti, ampak igra se je uveljavila zlasti na podlagi svojega spodobnega borilnega sistema. Katere so bistvene kvalitete le-tega v novem Kombatu?

Nobena druga igra ne preseže globine Mortal Kombata in vsak lik ima edinstven slog. Pri tvorbi sistema so nam pomagali turnirski igralci, zato bo špil izziv tudi za najbolj trdojedrne navdušence.

(Vsak lik pač nima edinstvenega sloga, saj je opaziti kar nekaj podobnih specialk in enakih temeljnih udarcev. Najbolj hardcore igralci so na Japonskem in so definitivno že videli bolj globoke in zakomplicirane igre, kot je MK.)

Kombatov Univerzum je velik in raznolik – kako natanko novi del paše vanj?

Novi Mortal Kombat je za nas priložnost, da znova zaženemo franšizo. Vse, kar se tiče zgodbe in likov, smo zloščili za povsem novo generacijo.

(Za katero zgolj upam, da uživa v občutku B-filmov, sicer šale namrgodeno ne bo dojela.)

So kakšni načrti za nov film MK? Samo ne pustite Uweju, da bi režiral ...

Sami bi kajpak zelo radi videli še en film Mortal Kombat. V dosti pogledih temu ustreza prihajajoča spletna miniserija MK: Rebirth.

(Niso si upali komentirati pripombe o Uweju Bollu. To me navdaja s svetim strahom.)

Zakaj ni verzije za PC?

Naše odločitve temeljijo na veliko dejavnikih, mislim pa, da je resnično pomembno vedeti, kako neverjetno zapleten je pogon za Mortal Kombat. Veliko moštvo inženirjev je mnogo let pisalo napredno kodo posebej za PS3 in xbox 360, zaradi česar je igra tako lepa in teče pri 60 sličicah na sekundo. Da bi MK stekel na računalniški strojni opremi, bi bila težka naloga. Seveda pa bi radi, da se z našo igro zabava toliko ljudi, kolikor je le mogoče, zato nikoli ne reci nikoli.

(Xbox 360 in PS3 sta močna sistema, a od njune splovitve mineva pol desetletja. NetherRealms pa bi nas radi prepričali, da današnji računalniki niso sposobni poganjati kode za xbox 360 pri 60 fps, v kateri ni ničesar blazno naprednega, recimo dinamične fizike. Smeh.)







Levo vidiš nabavko robe v Krypti v zameno za prislužene zlate zmajevce. Ker ne veš, kaj kupuješ, je lahko presenečenje sladko ali kislo, je pa postopek zamuden in žakelj naposled poln ne ravno vznemirljive robe. Nemara je dobro, da greš vmes odigrat kak ločen izziv, kot je lomljenje kamenja. Pohvaliti gre hitro včitavanje v inačici za PS3, tudi po zaslugi 2 GB inštalacije na trdi disk. Sliši se kot obrobnost, a le malokaj je bolj tečno kot celo večnost čakati, da se naloži nivo. Ali meni.





Ed Boon je izjavil, da so Kahna nalašč naredili tako cenenega, saj da se ga je treba bati kot v starih časih. Morda, a njegova siravost preveč odmeva celo v siceršnji umetni pameti. Zahtevnost lahko nastavljaš, a vedno je čutiti, da na lažjih pač nečesa ni naredila, čeprav bi lahko, in te je sposobna prefukati kot merjasca. Ni primerna za trening, niti ne razodene globine sistema. Za to je multiplayer in dasi ne pričakujem take študioznosti kot v SSF4, je turnirska raba MKja povsem validna.





Grafični pogon ima dobre in slabe trenutke. V nekaterih vmesnih prizorih se ti zdi, da gledaš meglen špil za PS2, spet drugod je količina podrobnosti občudovanja vredna. Vsekakor boš iste animacije videl tako v navadni kot v posebni ediciji igre, imenovani Kollector's Edition. V njej poleg igre od otipljivosti dobiš plastično figurico Scorpiona in Sub-Zera v medsebojnem boju in 112-stransko slikanico, od digitalnosti pa retro nindža kostum ter avatarčke za modus king of the hill.







Mario Sports Mix

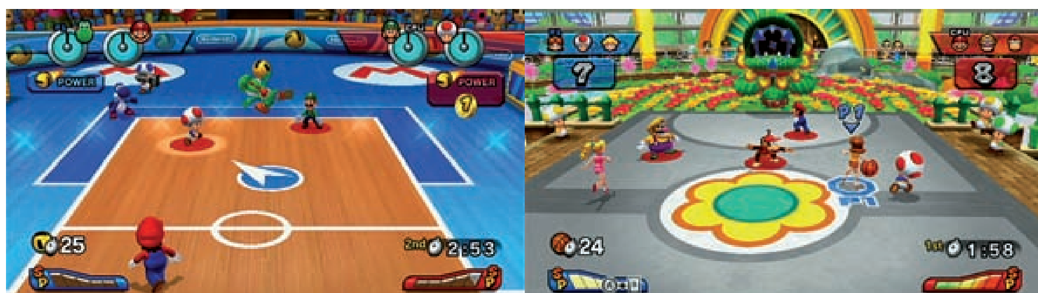
72
Navi navali na žogo in se divje ozira okrog, koga bi najprej nabunkala.
wii
Square Enix / Nintendo

Marievo telovadbo smo se šli v številnih izvedbah in dresih. Maskotice so švicale pri nogometu, tenisu, košarki, golfu, bejzbolu, v dirkalnih avtomobilčkih ter na olimpijskih igrah, kjer se jim je pridružila Sonicova banda. In ker na wiiju zbirčice raznolikih igrick uspevajo, je šla v to smer tudi Mariova športna vzgoja. Sports Mix je zbirka skupinskih športov, v kateri se gnetejo košarka, odbojka, hokej in, hm, med dvema ognjema. Vseeno pa tu ne gre za minice, temveč za štiri zaokrožene sklope z lastnimi igrišči, pravili in tokovi, kjer vsak polčas vzame kakih pet minut.

Sladka preproščina

Kot je pri vodovodarskem športanju v navadi, je akcija povsod poenostavljena, s po dvema ali tremi igralci v vsakem moštvu. Igra je hitra in neposredna, zadetki padajo po tekočem traku in zaušnice prav tako, saj ni štetja prekrškov. Tudi nadzor, ki uporablja navezo daljinca in nunčaka, je hitro dojemljiv.

Športi imajo kljub temeljni različnosti mnoge skupne poteze. Posledica zamahov z wiiljincem so servisi, skoki in meti, dočim gumbi rabijo prestrezanju, menjavam in ostali fini mehaniki. Gobica usmerja gibanje, naprednejše vragolije pa zajemajo fintiranje, izogibanje in kombinacijske podaje. V ponudbi je najbolj zabaven hokej, kjer lahko izbruhnejo žolčni pretepi. Košarka nudi zanimive zračne napade, dočim pri odbojki prednjačijo zabijanja. Med dvema ognjema je najmanj posrečen del nabora, saj je treba igralce večkrat zadeti z žogo, preden izpadejo.
Odmerek globine ne manjka pri nobenem od športov, zato mojster namaha začetnika, četudi je mogoče uspevati tudi z neorganiziranim mahanjem. Otroška kaotičnost je dodatno poudarjena, ker je v Marievi fizkulturi samoumevno, da imaš v žepu orožje ali dve. Z arzenalom, ki ga dobiš iz polj z vprašaji, se karte hitro obrnejo, ko sovragu v čelo pošlješ bombo ali pogoltneš zvezdo, s katero gaziš vse pred sabo. Kot smo videli v Mario Slam Basketball za DS, so posebnega pomena kovanci, ki občasno vznikajo po igrišču. Polna mošnja ti ob zadetku dodatno okrepi točke, zato so cekini iskana dobrina.
Poleg lučanja predmetov ima vsak lik posebno obliko teže ubranljivega superstrela. Mario recimo trosi ognjene krogle, princeska pa srčke, ki zmedejo nasprotnike. Likov je na izbiro več kot ducat in druščina je ustaljena: brata vodovodarja, princesi, želvak z družino, jurčad, primati, Wario in seveda Yoshi. S klopi lahko pokličeš tudi koga iz svoje druščine miijev, ki sicer polnijo tribune. Junački se na uveljavljen način delijo po moči, hitrosti in spretnosti, a je čutiti neuravnovešenost. Smešno je recimo, da je nežna, a hudirjevo hitra Breskvica tak hokejski tank.



Črte so le približno vodilo. Označbe se na nekaterih igriščih spreminjajo, zato so potrebni hitri refleksi in prilagajanje. Med dvema ognjema lahko obe ekipi zbaše v skupno polje, kar je prava norišnica.



Nadzor ni težaven in če pozabiš kak ukaz, ti pomagajo vmesni plonkci ter skandirani predlogi. Igro lahko tudi prekineš in si v meniju osvežiš spomin. Ponekod je mogoče vklopiti avtomatske skoke.



Sam na igrišču?

Kontaktni športi ljubijo gnečo, zato lahko k večigralskemu razgrajanju povabiš do tri kolege, od katerih mora vsak imeti svoj komplet kontrolerjev. Razporedite se lahko v skupno ali v konkurenčne ekipe, manjkajoče pa nadomestijo računalniško vodeni liki. Dodatna ponudba za druščino so štiri podigre za kratkotrajnejše, žurersko igranje, vsaka s tematiko svojega športa. Tu z žogami futraš mesojedko, se hokejistično pehaš čez rob ploščadi, bežiš pred ploho bomb ali s sodelovalnim odbijanjem tvoriš melodijo.
Večigralski korak dlje je spletni način. Tu je raba prijateljskih kod sicer mogoča, ni pa nujna, saj se lahko spariš z naključneži iz Evrope ter Avstralije (pač območji PAL). Pri tem se tvoji uspehi beležijo, da zlagoma lezeš po spletni lestvici. V spletni areni te predstavlja tvoj mii in na nasprotnike nisem čakala prav dolgo. Spletovanje je privlačno, saj je igranje proti pravim možganom neskončno bolj kul kot proti robotskim, medtem ko za puščavnike brez spleta ni dobro poskrbljeno. Na izbiro so le posamezne tekme in dolgočasni turnirji, oboje pa ubija res bedna umetna pamet. Hokejski vratar denimo čaka kot teliček, da mu s polovice igrišča v gol nabiješ pak, ali pa tvoj soigralec pri odbojki stoji kot soha, ko žoga udari ob tla centimeter od njega. Turnirji so prava tlaka, žal pa brez nje ne gre, če hočeš odkleniti ščepec dodatnih igralcev iz sveta Final Fantasyja in naprednejša igrišča.
Vsak šport jih ima devet in čeprav se napajajo iz podobnih virov, je raznolikost precejšnja. Hokejisti se ne dričajo le na ledu, ampak po travi in na rolerjih. Na plaži morje naplavlja želvje bombe, princeskin grad zalšajo vodometi, ki so posebej kul pri odbojki, ko ovirajo odbijanje čez mrežo, žogaš se na splavih, med tekočimi trakovi in pod koreninastimi tacami rož mesojedk, ki bljuvajo lepljiv žmoht.
Mariev športni miks ni igra, ki bi jo veljalo vzeti preresno in jo študirati v nedogled, a kot zabava s soljudmi zna pritegniti. Sploh kasneje, ko imaš na izbiro več igrišč, da je ja barvito in veselo, kot se za Nintendovo jedrno ponudbo spodobi.



Pixeljunk Shooter 2

Po dobrem letu je v PS Store prispel nov izdelek v zanimivi seriji Pixeljunk, ki sega od skakalnih arkad (Eden) prek razpostavljanja obrambnih stolpičev (Monsters) do dirkanja (Racers). Razvijalec Q-Games je znan po vrhunski izvedbi preprostih idej, čemur kakega pol leta kasneje zastonj ali za male pare običajno sledi razširitveni paket. Tokratni Shooter, katerega prvi del je v Jokerju 198 dobil 90, pa je po dolžini izdelave in statusu odklon. Packali so ga namreč dvakrat dlje in ga hrabro izdali kot resnično nadaljevanje.

Retro vrača udarec

Nemara tudi zato ni ujčkanja in razlage zgodbovnega ozadja, saj si pred dejstva postavljen takoj. Tebe in tvojo vesoljsko ladjico je popapala vesoljska gnusoba, ki ji je treba z genocidom črevesne flore prevetriti drobovje, ji z robotsko roko pokrasti minerale in reševati človečke v skafandrih. Od tod se špil nadaljuje v zaledenelem rudniku, skozi katerega teče magmatska žila, in se zaključi v temni votlini.

PJ Shooter 2 vsebuje spodobno količino novih tovrstnih prijemov, recimo kis, ki počasi razžira tvojo ladjico in jo moraš čimprej spraviti do vode. Nadalje so tu mehurčki, ki otežujejo nadzor, sluz, ki je občutljiva na vodo in rakete, ob dotiku pa zraste in te tudi hitro preraste, ter tema, v kateri moraš ustvariti svetlobo. Bodisi s preklopom stikala, bodisi s stikom lave in vesoljske rože. Predolgo zadrževanje v temi predrami čudna bitja, ki se nalepijo nate in te pregrejejo. Nasploh je mrak igri ljub, saj včasih ni zunanjega vira svetlobe. Tedaj dobiš posebno obleko z lučko, ki pa privablja nadležne, trdovratne duhove. Drugod si odeneš orjaške čeljusti in zgolj v ravnih smereh, kot v pradavnem Dig Dugu, melješ mehke kamnine ter na sovrage spuščaš skale.

Premočrtno kampanjo, ki je je v prvo za dobrih šest ur in jo je moč igrati solo ali v dvoje na enem PS3, dopolnjuje tekmovalno večigralstvo, ki je zgolj internetno. Dinamična in kar zabavna seansa je razdeljena na dve rundi, vsaka od njiju pa na dva dela. V enem delu nabiraš znanstvenike, ki jih moraš shraniti v svojem brlogu, medtem ko ti nasprotnik to preprečuje. Če te ubije in ti pobere žeton, se vlogi zamenjata in ti loviš nabiralca. Glavni trik je v tem, da lahko znanstvenike kot nabiralec krade iz nasprotnikove čumnate, kar posebej boli, ko sovragu tik pred koncem suneš vse izobražence in prefrigano zmagaš. Za zmage in stave dobivaš navidezno valuto, s katero nadgrajuješ plovilce s pripomočki, kot so izboljšan radar ter rakete in čudesa, ki nasprotniku zamenjajo nadzorno shemo ali braidovsko zavrtijo čas nazaj za par sekund. Fajn. Seveda na začetku teh igrač še ne poseduješ, kar upošteva algoritem za iskanje nasprotnikov. Te izbira iz tebi enake lige.

Svojo rumeno ladjico usmerjaš v pogledu od strani z dvogobično nadzorno shemo, kar pomeni, da z levim stickom manevriraš in z desnim usmerjaš rakete. Enako kot v enici, torej. Oborožen si z izstrelki, ki so navadne in sledilne sorte. Slednji so močnejši od plebejskih, a je treba pri njih paziti, da ladjice z njihovim proženjem ne pregreješ. Tedaj postane neodzivna in se v tem stanju hitro raztrešči, če kam udari. Drugače je na okolico imuna, kar oblikuje zanimivo mehaniko. Če ne streljaš, te fentajo sovražniki, če nažigaš preveč divje, pa začne nevarnost predstavljati okolje.

Tudi v dvojki te napadajo tolovaji, ki zajemajo par novosti – poleg stare zalege sledilne izstrelke, brzostrelne rože in duhove. So manj kanonfuter kot prej, saj jih je več in so močnejši. Vsako poglavje tvori pet nivojev, ki se razprostirajo čez več zaslonov. V zadnjem prostoru vsakega petega nivoja se zgodi epski šefovski spopad, ki si ga moraš zaslužiti tako, da najdeš dovolj diamantov. Šefi so tokrat bolj pretkani in se povrhu obnašajo kot v bullet-hell streljačinah, saj se moraš izmikati valovom njegovih krogel.

A kljub bolj poudarjenemu nažiganju je glavna kleč še vedno v premagovanju okolice oziroma v sapojemajoči interakciji različnih tekočin v njej, kar je podlaga za dostikrat razmišljujoče, puzlasto igranje. Tako kot prej recimo prestrelimo zid, za katerim je voda, nakar ta po zaslugi fizikalnega pogona pade na lavo in ustvari kamen. Tega s streljanjem prevrtamo in se prebijemo naprej.

Novo upanje?

A tako udarno kot prvenec nadaljevanje ni, kar pripisujem zlasti par sitnarijam. Glavna hiba prvega Shooterja je bila kratkost in čeprav je sekvel dvakrat daljši, tonamenski prijemi v njem niso vedno kul. Če recimo umreš v eni od kasnejših faz šefovskega boja, moraš spet od samega začetka, kar zna skravžljati živce. Še bolj je tečno, da se capini zdaj pojavljajo iz nič, kar je proti koncu nivoja, ko si pobral zadnjega strica in se treseš, kdaj boš stopnjo opravil, prav stresno. Enica je bila bolj skulirana in poštena. Za nameček naslednik ne razširi dovolj unikatnega šarma prvega Shooterja, saj je dosti vsebine enostavno reciklirane, od tekočin do nasprotnikov in vrste tvojih izstrelkov.

Saj ne, da novosti ni in da kakovost šepa, kajti zadeva je spretno sestavljena in dokaj edinstvena. Cena 8 evrov na PSNju pa je zadosti nizka, da z nakupom ne tvegaš veliko. A za status resničnega nadaljevanja in slično visoko oceno kot predhodnik bi moral Shooter 2 prinesti več.

78 — *Raveerju želodčna brozga prežge obleko in žimasto brado.*
playstation 3 — Q-Games / Sony

Po končanju ali tekom zgodbe se splača poiskati vse diamante, saj tako odkleneš nivo, ki se igra kot Gradius.

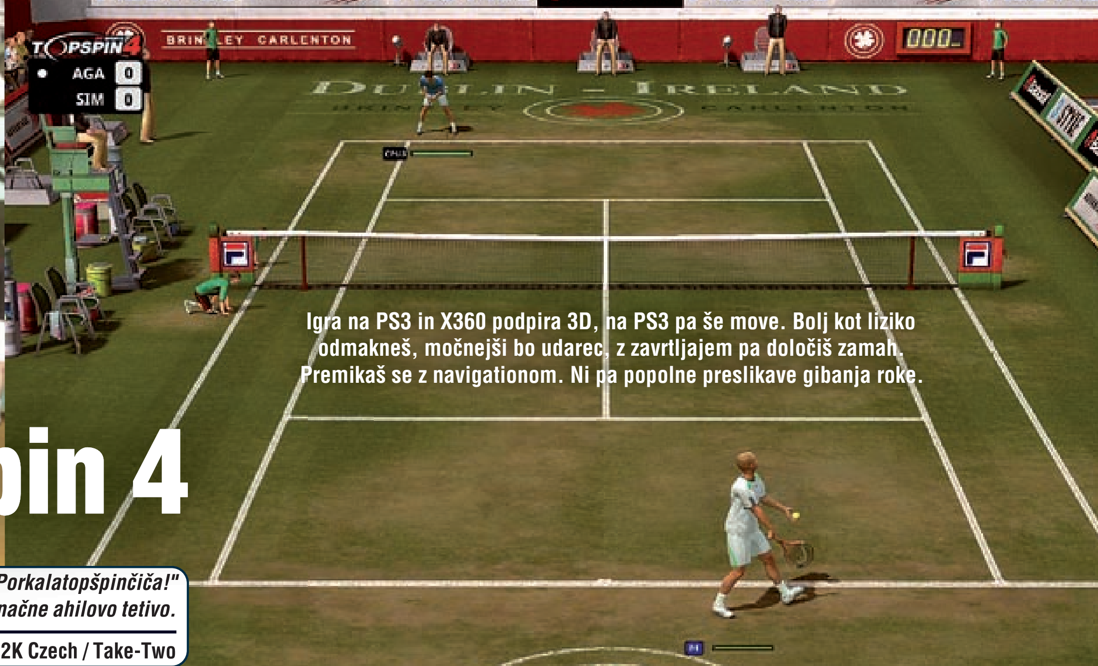
Tokrat špila ne moreš igrati na PSPju, saj ne podpira funkcije remote play. Lahko pa nalagaš filmčke na YouTube.

Priljubljeno je tudi napadanje svetovne lestvine. Ogled posnetkov igranja teh strokonjakov razkrije globino igre.

Perfekten skozihod terja natančno pilotiranje in premišljeno odstranjevanje sovragov, da dobiš čim višji množilnik.

Na lestvici dejansko kraljuje naše gore list Potegaman, ki objavlja lastne strategije na Youtube.com/user/Potegaman.



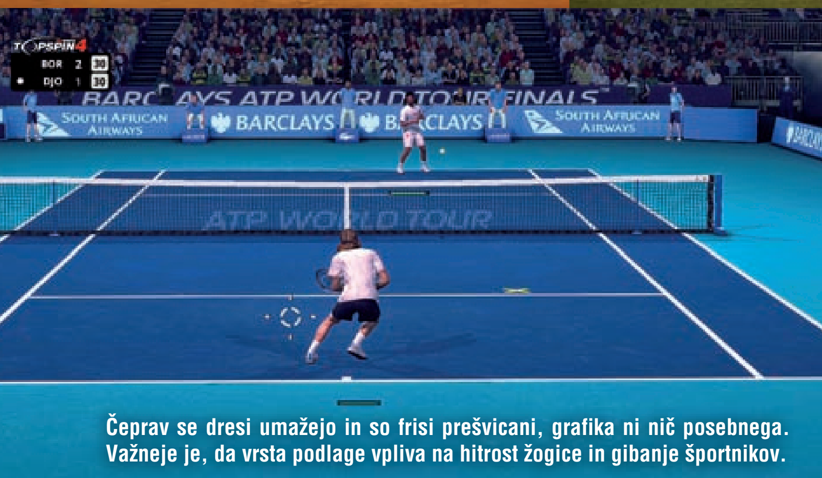


Igra na PS3 in X360 podpira 3D, na PS3 pa še move. Bolj kot liziko odmakneš, močnejši bo udarec, z zavrtljajem pa določiš zamah. Premikaš se z navigationom. Ni pa popolne preslikave gibanja roke.

Top Spin 4

74 *Sneti zakolne "Porkalatopšpinčiča!" in si z loparjem načne ahilovo tetivo.*

X360 / PS3 / wii 2K Czech / Take-Two



Čeprav se dresi umažejo in so frisi prešvicani, grafika ni nič posebnega. Važneje je, da vrsta podlage vpliva na hitrost žogice in gibanje športnikov.



Dvojice kakopak so, a v tem primeru je gneča že prevelika, pokaže pa se še ena hiba – nekam okorna igra pri mreži, polna čudno robotskih odbijanj.

Včasih sem tenis spremljal, nato pa me je navdušenje minilo. Tako zaradi sterilnih zvezdnikov kot spričo vse manj častihlepnih teniških iger. Top Spin 4 vsaj malo prekine s tradicijo, a mu ne uspe doseči polnokrvne zaokroženosti.

Zadeni me pravilno

Novinčeva bistvena odlika je igralni sistem, čigar temelj je pravočasno stiskanje gumbov. Ko se tvoj tenisač ali tenisačica v enem od štirih tretjeosebnih pogledov postavi žogici na pot, imaš izbiro. Gumb lahko kratko pritisneš, s čimer boš izvedel natančen, toda šibkejši udarec, ali ga tiščiš. Dlje kot ga tiščiš, močnejši bo zamah. Toda glavno je, kdaj boš knof izpustil. Če ga boš ravno ob pravem času, bo udarec idealen. Če prezgodaj, bo srednje dober, če zamudiš, pa bo veliko slabši. To ti igra sporoča z besedami na ekranu, kot so prerano, prekasno, dobro in perfektno.

Seveda – prej kot se odločiš, kam boš premaknil svojega dokaj gibčnega tenisača, več časa imaš, da izvedeš močan žvajz. A če se podaš v eno smer, nasprotnik pa žogico odbije v drugo, si v težavah, saj mora tvoj človeček narediti obrat. Poleg tega nabijanje ne more trajati v nedogled, saj imata oba tenisača omejeno energijo. Bolj kot se ta bliža koncu, manj zanesljivi so udarci, dočim se energija v naslednji rundi ne obnovi povsem. S tem igra kaznuje norenje po igrišču in nenehno močno zamahovanje.

V navezi z različnimi vrstami pošiljanja žogice, ki zajemajo navaden, zarezan, zavrtinčen in visok udarec, plus modifikatorje smeri, je sistem, ki poganja Top Spin 4, soliden in zanesljiv. Posebej je kul, da se tveganje povečuje s tem, koliko možnosti ima udarec, da je odločilen. Za običajen zamah ni skoraj nobenega rizika ... če bi rad žogico plasiral blizu črte, je že treba gumb že izpustiti blizu idealne točke ... za spust okrogline tik za mrežico (drop shot) pa moraš biti na ustrezni razdalji in žogo zadeti popolno.

Stareta bi prosil!

A začno se kazati razpoke. Glavni krivec je manko načinov udejstvovanja, saj so tu le enoigralska kariera, mlahavi modus king of the hill, kjer izbereš štiri tenisače in se greš borit za vnaprej določeno število zmag (to je mogoče tudi v več za eno konzolo), učna akademija ter spletni multiplayer.

Puščavništvo boleha za klasično topspinovsko okužbo kroničnega suhoparnitisa, saj kar noče biti konca mimohoda nevznemirljivih turnirjev, kjer obvezno začneš v osmini finala in se po istem kopitu zapovrstjo pomerjaš z nasprotniki. Niti globusa sveta ni, orkodindijo. Za trud dobivaš izkušnje, s katerimi svojega avatarja krepiš na treh ključnih področjih (servis & volej in ofenzivna ter defenzivna igra z osnovne črte), s čimer pumpaš statistike, kot so hitrost, servis, kondicija in podobno. Miniiger v slogu Virtua Tennisa ni, namesto tega so stranski dogodkiči, ki pa so samodejni (izbereš slikanje v cajtungu in dobiš neko količino fanov) ali se takisto ponavljajo, že v štartu pa so dolgcajt. Tie-break do 20, halo? Nekaj razgibanosti prispevajo trenerji, ki ti, ko jih izbereš, zadajajo cilje, recimo 'izvedi trideset zavrtenih servisov', in ko cilj izpolniš, dobiš bonus pri lastnostih. Sveže lastnosti odkleneš le tako, da izbereš drugega trenerja, a tedaj moraš opustiti bonuse enega prejšnjih.

Vendar to ne pomaga, da se kampanja ne bi začela hitro vleči, marsikdaj zaradi manka življenjskosti. Tenis je uglajen šport, kar odzvanjata sodnikov glas in mirno navijanje s tribun. Vendar primanjkuje okoliškega džumbusa, medijske pokritosti izven tekem in občutka TV-prenosa, saj ni ne komentarja, ne ceremonij. Sedel bi menedžerski modus in prekinitve zaradi menjave vremena. Predvsem pa bi morali avtorji zglancati gladkost, saj se začne akcija naključno zatikati, pospešiti včitavanje in odstraniti naključne napake, ki niso tvoja krivda. Hvalevredna ni niti razporeditev težavnostnih stopenj, kjer je računalnik na 'normal' možgansko mrtev, na 'hard' pa zahteva, da skoraj vse udarce izvedeš perfektno. Drži pa, da je umetna pamet razgibana, da igra v skladu s statistikami 'svojega' tenisača in počne napake, kar je kul.

Prav tako nisem navdušen nad licenčnostjo. Res so vdelali znane tenisače in tenisačice današnje ter včerajšnje dobe, od Federerja, Nadala in Djokoviča prek Serene Williams in Ane Ivanovič do Agassija, Beckerja ter Borga. Fino je, da se ti vedejo tako, kot se ali so se. Toda nabor izven petindvajseterice zvezdnikov in zvezdnic je izmišljen, med 40 turnirji pa jih ima le sedem uraden žig in med njimi ni Wimbledona.

Povabi jih

Top Spin 4 je najbolj lušten na občasnih popoldanskih srečanjih z enako mislečimi prijatelji, saj je njegov igralni sistem zadosti preprost in intuitiven, da ga hitro dojameš, in dovolj zahteven, da mojstrovanje ne pride takoj. Na dolgi rok se preveč zanaša na golo pravočasno izpuščanje gumbov, a preden ga izčrpaš, se kar zabavaš. V fizični družbi, poudarjam, kajti samotarstvo je preveč enolično, vtis internetništva pa je kljub posameznim tekmam, turnirjem in turneji, v katero pahneš tenisača iz enoigralstva, pretirano odvisen od pogostega zamika (laga).

Motorstorm: Apocalypse

Sedaj razumem, zakaj je Sony sklenil, da tretjega dela paradne PS3jeve arkadne norišnice do nadaljnjega ne bo izdal na domačih tleh. Neresnost dirkanja čez drn in strn bi mu pretreseni Japonci še oprostili. Novega prizorišča pa najbrž ne, saj se karavana adrenalinskih džankijev po skalnato-arizonskem ter džungelsko-tropskem okolju seli v metropolo, kjer tektonski sunki in spremljajoče nevihte povzročajo darmar najhujše sorte. Brrr, kakšno naključje. Samuraji bodo torej še malce počakali. Kako pa se bomo na Apokalipso odzvali ostali?

Ko Richter ni dovolj

Če bi sodil le po spektakularnosti nove lokacije, bi tretji Motorstom zlahka proglasil za najboljšega doslej. Nesreče, ki se pred tabo vršijo, ko se furaš po ulicah in improviziranih kolovozih mesta, ki spomni na San Francisco, je treba doživeti. Čez cesto se iznenada zvrneta velikanski svetilnik in stanovanjski blok, rušijo se mostovi, ugrezajo se cestišča, z zidarskih dvigal padajo betonski konstrukti, drevesa se uklanjajo kot za šalo, vidljivost se slabša zaradi titanskih količin dima, prahu, smetja in eksplozij, ki se sproščajo vsenaokoli. Nakar se ob novem obisku taiste proge znajdeš v hudem deževnem nalivu in ... Jej! Vožnjo po obalnem pesku ti naenkrat prekriža ogromna barkača, ki jo na pomol naplavi cunami, dočim ti v mestnem središču čez glavo prilomasti strmoglavljen boeing, ki ima na stvarstvo učinek vepluga. Niti Split Second ni bil tako bombastičen. In ker vse to ni dovolj, se nad dirkače spravita še vojska s tanki in helikopterji ter odpičeni gledalci z molotovkami in bazukami. Kljub vsemu razdejanju pa je kovačem število sličic uspelo zakleniti na šestdeset, dočim se cifra pri igranju v stereoskopiji prepolovi. Žrtev je kvaliteta tekstur, ki pa je pri dvesto na uro manj opazna kot sicer.
A daleč od tega, da bi šlo zgolj za kozmetiko. Alternativnih poti, krajšnjic in nad- ter podhodov ima Apocalypse približno toliko kot predhodnika. S to razliko, da je izbira tod često pogojena s silo razmer in prilagajenjem nenadnim spremembam v okolju. Raznolikost terena je vzlic urbanizmu precejšnja, saj z asfalta pogosto zaviješ na mivko in v blato ali se zapelješ čez travnato površino. Tu imaš za krmilom motokrosa, buggyja, terenskega štirikolesnika, quada in tovornjaka prednost pred nizkimi superšportniki, cestnimi mopedi, čoperji, mišičnjaki in nerodnimi monster trucki. O natančnem številu dirkališč skorajda nima smisla govoriti, dasiravno so ta porazdeljena v devet tematskih sklopov. Navdušujoči Skyline je denimo zgrajen čez strešno linijo nebotičnikov, Interstate po obvoznicah, Docklands po razmočeni luki, Downtown je postavljen v center, Mainline te katapultira v tunele podzemne železnice in tako dalje. Bombastično, včasih dobesedno.

Tresavi festival

Ostalo je bolj kot ne motorstormska klasika, čeprav je novosti kar nekaj. Največje je bil deležen osrednji puščavniški način, ki se zdaj pohvali s simpatično postransko zgodbo, uprizorjeno skozi lične stripovske animacije. Festival, kakor se kampanja imenuje, pokriva dogodivščine treh različno izkušenih likov, kar sovpada z naraščajočo težavnostjo. A na račun štorije je šla po vodi svoboda pri izbiri dirk, saj si te sledijo premočrtno in z bolidi, ki jih predvideva scenarij.
Več izbire imaš pri drugotnih načinih udejstvovanja. Z osvajanjem prvih mest odklepaš dirke v načinu 'hardcore festival', kjer s tekmeci ni heca. Obiskuješ lahko kakopak tudi posamezne piste ('quick race') in se na njih odločaš za običajno tekmovanje, eliminator (ko ura doseže ničlo, zadnji izpade) ali chase (dohitevanje vodilnega). Itak, da je vdelan pregovorni 'time attack' – dirkanje proti času, medtem ko je večigralstvo nadgrajeno. Razdeljen zaslon za štiri igralce deluje v kombinaciji z lokalnimi in oddaljenimi tekmeci – pomeriš se lahko z največ petnajstimi vsemrežnimi pajdaši –, zabavna pa je predvsem možnost polaganja stav na nasprotnike, za katere meniš, da si jih sposoben prehiteti do cilja.
No, sam način pojanja po razpadajočih okoliših se glede na prejšnji inkarnaciji ni bistveno spremenil, tako v dobrem kot v slabem. Apocalypse je zrcalo arkadne solidnosti, kjer štejejo prilagajanje živahni fiziki, pedantno izmikanje oviram in bučno prerivanje z nasprotniki. Le-te moreš po novem z namenskima gumboma stransko odrivati v nevarnost, dočim se ti turbo polnilnik, če džojped mirno držiš, ohlaja hitreje. Siljenje na rampe in druge odrivalne površine je zato tolikanj bolj pomembno.
Rezultanta je vzdušno apokaliptično divjanje, ki je paša za oči, ušesa in reflekse. H kateremu pa bi se še raje vračal, če umetna pamet ne bi spet delovala preveč po principu elastike. Če težavnost, ki je v kampanji ne moreš prilagajati svojim željam, proti koncu ne bi mestoma skočila pod oblake. Če bi bil modus festival bolj razvejan in bi dopuščal vsaj delno izbiro vrste bolidov pred posameznimi krožnimi dirkami. Če bi bilo včitavanje stez hitrejše. In če si po kakih desetih urah enoigralstva vseeno ne bi zaželel še kakega posebnega, korenito drugačnega načina udejstvovanja. Sitno zbiranje kart in odklepanje dodanih kožic sem pač ne spada. Kot kaže, so potres v manjši meri občutili tudi v pisarnah britanskih avtorjev.

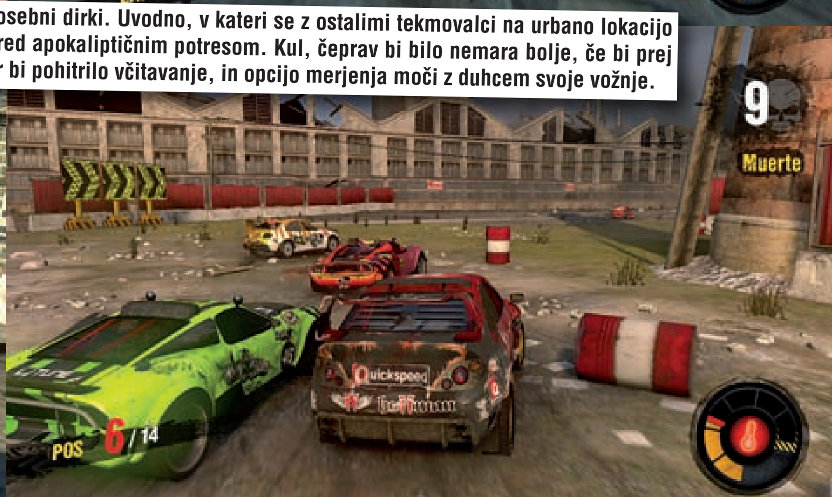
83 — *Katastrofalnim silam narave in zdravi prehrani kljubuje dirkač* ***Case.***
PS3 — **Evolution Studios / Sony**





Prisotnost štorije je avtorjem omogočila, da so v osrednji način vključili posebni dirki. Uvodno, v kateri se z ostalimi tekmovalci na urbano lokacijo preseliš s krova letalonosilke, ter zaključno, kjer iz mesta panično bežiš pred apokaliptičnim potresom. Kul, čeprav bi bilo nemara bolje, če bi prej poskrbeli za osnovnejše zadevščine. Recimo za namestitev na trdi disk, kar bi pohitrilo včitavanje, in opcijo merjenja moči z duhcem svoje vožnje.





NAJŠPANKI

Sneti teče na levo, a mu pot prekriža punca za ženit Jade; laufa na desno, a ga začopati fatalka Lara. Obe sta upedenani v nulo in odeti v pražnja gvanta. Kako naj se ubogi opisovalec upre?!

Povedano manj pesniško: Ubisoft je v digitalne štacune poslal grafično prenovljen Beyond Good & Evil, Square-Enix kot lastnik Eidosa pa na plošček zapekel prefarban trojček novejših Tomb Raiderjev.

Beyond Good & Evil HD (PC / X360 / kmalu PS3)

Sem pred sedmimi leti in pol, ko je BGE prvič izšel za PC, PS2, xbox in gamecube, razmišljal drugače kot danes? Po branju svojega opisa v Jokerju 127 niti ne. Pretežno enako kot tedaj sem doživel ta miks tretjeosebnega vandranja, pretepanja, skakanja, reševanja ugank in vožnje, ki so ga ofrišili v HD-ločljivostih. Za razumnega desetaka ga pretočiš iz servisov Steam, Xbox Live Arcade ter (v kratkem) Playstation Store.



Kot je značilno za HD-edicije starih iger, BGE spremlja bolj malo obstranskih dobrot. Človek se že razveseli ob postavki bonusnega videa, a je kratek in reven.

Všečne so mi bile enake stvari kot 2003. V prvi vrsti nenarejenost junakinje Jade, saj ne gre za glupo joškačo v razkrivajočih cotah, marveč za okusno napravljeno gibčno borko, ki je samozavestna, a hkrati čuteča. Zato je kot naročena, da na pravljično-znanstvenofantastičnem planetu rešuje prebivalstvo pred alienskimi DomZi. Tudi akcija ostaja spodobna. Sučišče je morje, po katerem se delno nepremočrtno prevažamo s hovercraftom (prizorišče je majhno in svoboda ne ravno izdatna, pa vseeno). Na lokacijah, kot so mesto, klavnica in vesoljska baza, poleg ostalega nabiramo bisere, ki so valuta za kupovanje novosti, in fotografiramo živalice. Glavne so tri velike ječe, kjer mlatimo sovražničke, vmes pa pritiskamo knofe, uporabljamo predmete, rinemo zaboje in ukazujemo spremljevalcu. To je lahko merjaščevski Pey'j ali viteški nabildanec Double H. Dosti je tudi skrivanja, kjer je treba ostati izven vidnega polja sovražnikov in se jim tihotapiti za hrbte.

Enako kot njega dni je vsaka od plati dokaj preprosta. Garbanje je omejeno na en knof, pri čemer simpatični šefovski boji niso izjema, ploščadenje je domala samodejno, nasprotniki pri tiholazenju sledijo enostavnim vzorcem in pozabijo na alarm, če jim uidemo iz vidnega polja, dočim so rešitve miselnih lešničkov na dlani. Če nucamo varovalko za vklop dvigala, jo že kod najdemo, štrom do kletke pripeljemo tako, da z diskom za metanje premestimo kabel, in ko naletimo na vrata s šifro, dotično slikamo in jo pošljemo v uporniški štab. Toda kljub preprostosti elementi pašejo skupaj in nudijo fajn izkušnjo po vzorcu Zelde. No, še boljša bi bila, če se ne bi bilo treba ubadati z glupo kamero, ki je glede na izvirnik niso popravili, ter če se ne bi v drugi polovici štirinajsturne odprave prijemi začeli pretirano ponavljati.

Vse to sem doživel enako kot sedem let tega. Nekaj pa vendarle drugače – zgodbo, ki sem jo tedaj skritiziral in tudi zato igri dal 'le' 82. Bržda nisem bil dovolj zrel, da bi razumel njeno metaforičnost. Jade nastopa v vlogi raziskovalne novinarke, kar se poklopi z naslovom 'Nad dobrim in zlom', saj so njena dejanja neodvisna in moralno dvignjena nad navidez klasično osnovo alienov, ki nadlegujejo ubogo prebivalstvo. Podobnih nians je še dosti in čeprav še zmeraj menim, da se fabula ne razvije dovolj in da preveč skriva sporočilo, zdaj vsaj vem, da je BGE2 že v izdelavi.

Na vsak način je Beyond Good & Evil solidno prestal test časa in ga lahko priporočim modernim igralcem. Zvok, ki je remiksan v obkrožajočega 5.1, je izvrsten, tako kar se tiče raznolike glasbe kot govora. Je pa res, da bistvene grafične razlike v tej HD-ediciji ni, saj smo igro vsaj na PCju že tedaj poganjali v 1024 x 768. Novinka je v 720p in 1080p ter widescreenu (stereoskopske podpore ni) videti ostrejša in čistejša ter je povsem gladka, to pa je tudi vse, saj niso šli dodelovat poligonskih modelov in štrihat svežih tekstur.

The Tomb Raider Trilogy (PS3)

Slično velja za Plenilke grobnic. Legend datira v 2006, Anniversary v 2007 in Underworld v 2008. Nadimek 'HD' se tika predvsem inačic za PS2, saj Legend in Anniversary nista izšla za PS3. Toda Underworld je že tekel na tej konzoli, medtem ko predelati kodo od drugih dveh z X360 in PCja ni moglo biti Sizifovo delo. Pod črto gre zato za par let stare igre brez podpore stereoskopiji, ki ne izgledajo slabo, če nisi grafična cipa, a pokleknejo pred novo gardo tipa God of War 3.

Legend je bil prvi pravi Tomb Raider za nove čase, saj so ga pohitrili in naredili bolj filmskega, vseeno pa obržali dobre uganke in zanimivo štorijo. Anniversary je malo bolj štorast, saj gre za razširjeno obnovo prvenca, in v njem opaziš, koliko prijetnejši je Legend za igranje, saj Obletnica vztraja na zasnovi tisočerih smrti. Pa zgodba je kilava. A magija ni izpuhtela in s pazljivejšim pristopom je naslov dostojen. Tega ne morem oporekati niti Underworldu, odpravi na Tajsko in Mehiko, ki je okej in sem jo v Jokerju 185 skritiziral predvsem, ker ni glede nič kaj napredovala.

Isto sicer velja tudi za drugi dve Larini avanturi na tem plošču, omeniti pa velja še, da gladkost ni zgledna in da se iger ne da inštalirati na trdi disk, zaradi česar je včitavanje po smrtih nekam dolgo. Nepričakovano glup problem za tako močno mašino, kot je PS3. Ampak po drugi strani za Trilogijo hočejo ne pretiranih 30 evrov in je v redu obnova spominov ali vstopna točka za tiste, ki Tomb Raiderjev ne poznajo. Naslednji del, ki morda pride letos, naj bi bolj prekinil s tradicijo.


The Tomb Raider Trilogy je z bonusi bolje založen kot BGE, saj je na disku za pol ure videov o izdelavi, intervjujev z razvijalci, prikolic in sličnega.







Takole bedast si bil videti pri drkanju virtual boya. Ob tem so današnji 3D-špegli višek udobja. Načrtovali so nastavek, s katerim bi si ga poveznil na glavo, a so ga opustili. Rdeče ledice so izbrali, ker so bile cenejše in so rabile manj toka. Ogledalci sta oddajali siten zvok, medtem ko te je naprava vsake četrt ure opozorila, da si odpočij.

VIZIR NESREČE

Nintenda se drži sloves nezgrešljivega proizvajalca, a vsi njihovi sistemi niso uspeli. Izdelali so kištico, ki je povsem propadla – to je bil virtual boy, dušni predhodnik aktualnega 3DSa. Škilave oči si zaradi njega še vedno maže s pomadami Sneti.

Z virtual boyem so ga Japanceljni posrali koj na začetku. Ko so ga novembra 1994 prvič privlekli na sejem Shoshinkai, je občestvo pričakovalo mašino, ki bo po sposobnostih konkurirala napovedanima playstationu in saturnu. Hotelo je farbovito zafilane poligone in CD-muziko, s čimer sta ljudstvo kurila Sony ter Sega. Kaj je dobilo? Oné s kodnim imenom VR-32, ki je bilo podobno očalom za navidezno resničnost, le da si ga nisi oprtal na glavo. Namesto tega si ga postavil na ravno podlago, nakar si betico prislonil k njemu in se zazrl skozi pravokotni leči, oblečeni v neopren. Če si vanj vstavil šest baterij, si bil nagrajen z rdeče-črno grafiko, ki je v mnogočem spomnila na game boy.

Nič čudnega, saj je virtual boya ustvaril isti človek, Nintendov inženir Gunpei Yokoi. Taisti si je zanj izmislil tudi originalni joypad, ki si ga pestoval v dlaneh (za tisti čas je bilo običajno držanje s prsti) in je imel dva nadzorna križca. Žal pa je moral Yokoi poklekniti pred kravatarskimi interesi, kajti Nintendo je hotel virtual boya sploviti, preden bi se posvetil orenk next-gen sistemu, N64. Gunpei je zahteval več časa, a samurajski direktorji so bili neizprosni in so na trg poslali ne povsem dokončen izdelek. S tem so si storili harakiri iz zasede.

Globinska omama

Samosvojost navideznega fantiča je tičala v tehnologiji, ki je ustvarjala iluzijo globine. Onegaj je imel za vsako lečo po 224 rdeče svetlečih diod (LED), skupaj torej 448, ki so svetlobo treh jakosti pošiljale vsaka na svoje ogledalce. Le-ti sta se zavrteli petdesetkrat na sekundo in tako dostavljali sliko vsaka svojemu očesu. Podobi sta bili različni za vsak uč, s čimer je naprava oponašala zamaknjenost objektov v resničnosti – objekti so lahko prihajali 'iz' prostora ter segali 'vanj'. Jep, stavila je na to, s čimer se danes kitijo 3DS, PS3 in stereoskopski filmi v Xpandu.

Slišalo se je super in Nintendo 'prave' tridimenzionalnosti, s čimer je bil pionir v svetu igralnih konzol, ni pozabil omeniti v nobenem oglasu. Hkrati je kupce rajcal z navedbo, da ima sistem 32-bitni osrednji procesor, NEC810, kar je neukežu reklo, da je enako močan kot PS in saturn. 'Pozabil' pa je omeniti, da na seznamu strojne opreme v virtual boyu ni bilo 3D-pospeševalnika, marveč le nekaj čipov, ki so skrbeli za apnast piskajoč zvok in dvodimenzionalne gibljive sličice. Za nameček je moral centralni procesor bljuvati dve sliki namesto ene. Posledica je bila grafika ločljivosti 384 x 224, ki je ploskve kvečjemu senčila, še raje pa jih je puščala prazne in kazala le vektorske modele (wireframe). V tedanji grafični noriji je bila ta revščina samomorilska, globinskost gor ali dol.

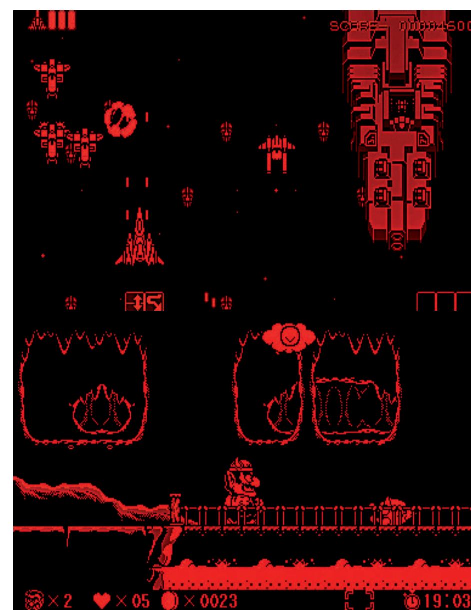
Druga sitnost je bilo pogosto nelagodje pri igranju. Ker je razdalja med levim in desnim očesom različna od človeka do človeka, je bil sredi zgornje strani naprave vrtljiv gumb, s katerim si nastavil ogledalci na enak način, kot izostriš pogled pri daljnogledu. A kljub temu so mnoge stranke tožile zaradi glavobolov, omotice in celo bruhanja.

Aspirin, kudasai!

S tem sem imel velike težave tudi sam, saj sem brž fasal glavobol in soba je sumljivo plavala okrog mene. Globinski učinek je bil resda spodoben (kako je moral biti šele leta 1994!), a slabosti ni bil vreden. Počutje velja pripisati tako tehnologiji kot položaju, v katerem je bilo treba držati glavo.

Tak efekt bi si gotovo raje pričaral z ducatom litrskih kozarcev piva, namesto da bi leta 1995 za virtual boya plačal 20.000 jenov v Tokiu ali 180 dolarjev v Washingtonu. Enakega mnenja je bil rulj, ki je zaradi negativnih izkušenj, krhkega podstavka in neimpresivnega začetnega nabora iger na kartušah, med katerimi ni bilo ne Maria, ne Zelde, napravo bojkotiral, če si je to zaslužila ali ne. Največ škode si je Nintendo naredil z opozorilom, da lahko gizmo poškoduje oči otrok, mlajših od sedem let, zaradi česar so starši vrešče leteli iz trgovin namesto vanje. Prodati so hoteli tri milijone kosov, vsega skupaj pa so jih 140 tisoč v Ameriki in 630 tisoč na Japonskem.

Gunpei Yokoi je padel v nemilost in poraz vzel osebno, zato je zapustil delodajalca in po ravno tako ne baš uspešnem sistemu bandai wonderswan umrl v prometni nesreči, star 56 let. V Evropo sistema, za katerega je vsega skupaj izšlo dvaindvajset špilov (od tega dva Tetrisa), sploh pripeljali niso. Že leto dni po lansiranju so podporo virtual boyu ugasnili ter o njem več ne spregovorili, čeprav so samo za marketing v ZDA porabili 25 milijonov $. Toda njegov duh živi v 3DSu. Če je to dobro ali slabo, bomo videli.



Špili za virtual boya niti niso bili slabi. Zgoraj je šuter Vertical Force, spodaj okej skakačina VB Wario Land. Romi so na netu, emulator Reality Boy pa na *Goliathindustries.com/vb* in natlačenki. Podpira 3D z očali z modro in rdečo lečo!

NINTENDO 3DS

STEREOSKOPSKA ŠKOLJKA MEŠANIH OBČUTIJ

"Ti," sem Sneti rekel Jurecu na dan splovitve Nintendove nove konzole, "a boš kupil 3DS?" "Ma ne," je rekel in nenavdušenost je grdo pogledala celo skozi tisti pojoči koroški naglas. "Nič pametnega ni od iger."
Drži. A do te nezaslišanosti se še vrnemo. Gremo od začetka.

Tipičnemu Slovencu s PCjem, se pravi večinskemu bralstvu Jokerja, se zdi, da je nintendo 3DS pač še ena ročna drkalica. Je in ni. Tako kot kinect in move nista gola mahalna kontrolerja, temveč štafetni palici za plenilski tek po trgu neobveznih iger, je 3DS zelena luč za direkten spopad na handheld fronti med Nintendom in Applom. Tam, kjer se ne borijo le igre, marveč njihovo *dojemanje*. Nintendo jih ima za polnocenovne izdelke, ki se jim je treba posvetiti in jih povečini nositi okrog na modulih. Apple pa jih obravnava kot koščke vsakdanje zabave, enostavne, poceni ali zastonj, daljinsko kupljive v digitalni obliki, po uporabi ekološko zavrgljive. Kdo bo prevladal? Upam, da Nintendo – mislim, da Apple.

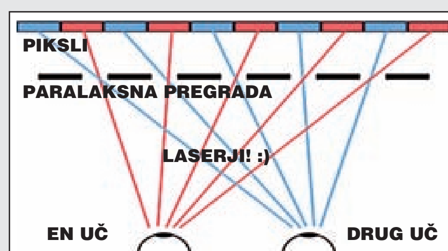
Še zaradi nečesa 3DS ni običajen. Zaradi gornjega ekrančka, alo. Medtem ko je spodnji na poklopljivi napravi dotikabilen, je tisti nad njim stereoskopski. Tehnologiji rečejo avtostereoskopska paralaksna pregrada, kmečko rečeno pa gre za mrežico, ki filtrira piksle, položeno čez običajen dvorazsežen zaslon,. Nekatere spušča v eno oko, določene v drugega. Posledica je občutek globine, za katerega ne potrebuješ namenskih očal kot pri 3D-televizorjih in katerega jakost je moč nastavljati. Tudi izključiti, če ti ne paše. Vtis je spočetka malo čuden in kar nekaj ljudi, ki jih poznam, vštevši mene, so potrebovali vsaj nekaj ur, da so se navadili. Pri tem so kar dosti bezali drsnik za moč stereoskopskega efekta in jadikovali pri premikanju oči s 3D- na 2D-zaslon. Sumim, da se kdo z učinkom ne bo mogel sprijazniti. A meni je čez nekaj





Nintendov kapo di banda Satoru Iwata moli v luft 3DS na prvem uradnem razgaljenju. Pripetilo se je lani junija na E3ju in je poželo različna mnenja, zlasti v luči tega, da je Nintendo zadnja leta stavil na igralne prodornosti, stereoskopija pa sodi med predstavitvene.

KAKO DELUJE 3DSOV ZASLON?



Tole je preprost diagram delovanja paralaksne pregrade v zaslonu 3DSa. Kot vemo, občutek globine nastane zato, ker očesi ne dobita povsem enakih, marveč za rahel kot zamaknjeni podobi. Na tak način funkcionira vse 3D-gledanje, torej da se vsakemu očesu dostavi lastno sliko, kar možgane preliči v tretjo razsežnost. Najbolj znano stereoskopsko gledanje je z očali, bodisi utripajočimi, bodisi filtrirnimi. A vsi takisto poznamo sličice in sestavljanke, ki dajo globino same po sebi oziroma so še animirane, če jih rahlo obračamo. Finta je preprosta: slike so narezane na tanke trakove in prepletene, nakar je čeznje nalepljena posebna folija, ki lomi svetlobo enega trakca na desno, drugega na levo. Na podoben princip deluje avtostereoskopski zaslon v 3DSu. LCD-matrika v ozadju riše dvojno prepleteno sliko, vrhnja mrežičasta ograja pa pri pravilnem gledanju poskrbi, da dobi desno oko lihe in levo oko sode navpičnice pikslov. Tehnologija je kljub komercialnim izdelkom še v povojih in zaradi ozkega vidnega kota komajda zadovoljivo deluje na malih zaslonih. Trajalo bo še leta, preden bomo brezočalno 3D-bolščanje dobili v dnevne sobe.
Zanimivost: slično pregrado vdelujejo v sredinske zaslone nekaterih boljših avtomobilov, a ne zaradi 3Dja, marveč zato, da voznik na zaslonu vidi denimo navigacijo, sovoznik pa medtem na taistem ekranu gleda film.

časa postal samoumeven, medtem ko je ob prvem ogledu navdušil domala vse naključne gledalce. Tako v igrah kot v kratkem filmčku s prizori iz narave, ki ga dobiš, če po spletu nadgradiš firmware.
Negativen izkupiček avtostereoskopije je, da moraš v 3DSov gornji ekrančič gledati pod določenim kotom. Kakor hitro napravo po vodoravni osi količkaj nagneš ali preveč premakneš glavo, učinek izgine in zastrmiš se v čudno zamaknjeno podobo. Toleranca ni prav velika, zlasti po horizontali, in držanje ume biti zoprno ter utrudljivo, saj določene naslove igraš več ur hkrati. Hkrati je to cokla za opazovalce, ki vidijo 3D-zdriz.

Dete znanega

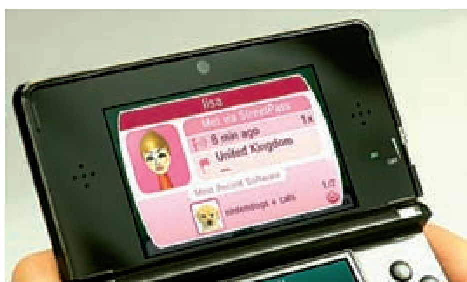
Napovedani LGjev pametni telefon optimus 3D nakazuje, da bomo zdaj, ko je Nintendo prebil led in zabeležil solidno prodajo 3DSa (doslej kakih 1,7 milijona enot, od tega slabih 500 tisoč v Evropi), fasali še marsikako avtostereoskopsko napravo. Hijene so pač opazovale leva, ki se je zapodil za plenom, in ko je bila stepa varna, so prišle žret. Ampak naš japonski maček ni tvegal. 3DS namreč ni tako prelomen izdelek, kot je bil DS iz 2005. Dotikanje spodnjega zaslončka je danes samoumevno, ker po smartfounih in ajpodih tapkajo že malo bolj ta gosposki klošarji. Pred šestimi leti ni bilo in Nintendo je bil eden pionirjev tega pristopa, ki je bil takoj jasen vsaki babici. S tem in z vsebino prijaznih iger, med katerimi so mnoge ciljale na mladež in neizkušence, je povzročil vsesplošno norijo, ki se še vedno ni polegla. DS na področju tako ročnih kot sobnih konzol vodi na vseh treh ključnih področjih, torej Evropi, ZDA in Japonski, ter se bliža 140 milijonom prodanih kosov.



Koliko stereoskopski zaslon doprinese h golemu igranju? V špilih, ki smo jih preizkusili, nič. Je pa vizuelna izkušnja drugačna, zanimivejša. No, Nintendo opozarja, da efekt ni pravšnji za otroke pod šestimi leti.

Kjotsko podjetje je zaradi uveljavljenosti znamke in nerožnatih gospodarskih razmer potegnilo varno potezo. 3DS je kratko rečeno močnejši, za nazaj združljiv DS (na njem dela ves softver za DS in DSi razen tistega, ki potrebuje GBA-režo, saj te ni več), ki se kiti z zazdaj edinstveno stereoskopsko izkušnjo. Samo pogledaš ga in vidiš povezavo z žlahto. Po dimenzijah je skoraj tak kot DS lite, malo manjši od prvotnega DSa, DSija in DSi XLa. Ličnosti in elegance mu ne gre oporekati. Stane okrog 250 evrov, odvisno od trgovca (pri nas ga ima Big Bang po 260 in Mueller po 250), analitiki pa pravijo, da gre vsaj polovica od tega v Nintendov mošnjiček.
Kar je smiselno, saj so določeni kosi drobovja za v antikvariat. Kamerična očesa so recimo tri, dve zadaj in eno spredaj, vsako zmore 0,3 megapikslov oziroma ločljivost 640 x 480. Gotovo imaš v žepu telefon, ki ob tem cepa od smeha. Povezljivost je omejena na infrardečo in wi-fi, kartice so standardne SD (zraven dobiš dvogigabajtno, vtakneš lahko poljubno), pom-

nilnika je 128 MB in kartuše z igrami držijo do 2 GB. Novo peresce je debelejše od starega in ga je moč raztegniti, spraviš pa ga v luknjo na zadnjem delu. Nekateri menijo, da je manj udobno.
Če upoštevaš našteto in podatke na sliki pod naslovom članka, 3DS ni nič posebnega, zlasti v luči konkretnega izdatka. A vendar, a vendar. Magijo poleg avtostereoskopske mrežice prispeva namenski grafični procesor PICA200, ki je čedno sposobna reč, če sodimo po nekaterih trenutnih naslovih, kot sta Street Fighter in Lego Star Wars. Oba cimprata spodobno poligonsko grafiko, tako da so časi grobih DSovih podobic minili. Treba je povedati tudi, da sta ekrana dovolj svetla in jasna, da je vsebina za silo vidna na sončni svetlobi. Zvok je slišno boljši kot na DSu in z ustreznim programiranjem naj bi lahko na običajnih slušalkah čul obkrožajoč avdio.



Tujski miiji imajo svoje kartice, na katerih vidiš osnovne podatke o njihovem lastniku. 3DS drugače v dnevniček beleži, kaj si vanj vtaknil (ja, tudi piratske kartuše!) in koliko časa si se s čim ubadal.

Kruh 'mamo, dejte nam iger!

Po občutku bi rekel, da je 3DSova prikazna sila na ravni PSPjeve in dasiravno kani Sonyjev NGP oba kmalu razbiti kot mali muci, Nintendu to zadostuje. Igre za DS namreč niso nikdar temeljile na sreči grafičnih cip, marveč na samosvojosti in mojstrovinski kontinuiteti znanih serij, kot sta Mario in Zelda.
Ravno zato ga je Nintendo pri lansiranju 3DSa tako pokronal. Za splovitev, ki so jo opravili na silo zaradi preloma v novo fiskalno leto zadnjega marca, niso pripravili niti enega dela svojih najbolj ljubljenih franšiz. Na plano so dali Pilotwings Resort in Nintendogs + Cats, dočim je EA prispeval The Sims 3 in Capcom Street Fighterja. To je pokrilo temelje. Ampak da ni ne Maria, ne Zelde, je udarec po čekanih predanih igralcev. Udarnejši naslovi šele pridejo.
In to je tisto, kar moti. Mlahavost splovitve, nezainteresiranost Nintenda, da udari po mizi in reče, evo, tu je frišna Zelda, kupujte, ljubčki, ahahahaaa *<zvok tiskanja denarja>*. Ne, njim je dovolj, da cekinčki padajo iz dvanajst let starega prepakiranega Raymana, groznega Splinter Cella in kopirantskega Asphalta 3D, ki bi zlahka tekel na malo bolj mišičastem mobiju. Po mojem to pride od zanašanja na maso nedeljskih igralcev, ki bi se 'samo malo zabavala'.
Ta masa je namreč zabita kot noč in odprta za novosti kot okno na oberliht. Deset let nazaj bi si Nintendo ne drznil sploviti sistema za tako ceno in s tako malo dobrotami, ker je bil zvečine odvisen od kritičnih hardcorovcev. Zdaj jih za take tečke boli kurec. Mirne duše dajo oni na plano novo visokoprofilno ročno napravo, a ne uredijo spletne trgovine zanjo. Bo treba počakati do konca maja, ko pride tudi zastonjski internetni brskalnik. “Ampak, hm, saj je menda moč iti v DSijevo net štacuno, če bi rad nabavil frišno digitalno robo?” vpraša logično razmišljujoča stranka. “Kaj pa govoriš, razvajenček! Mar ne veš, da 3DS spada edino na svojo vsemrežno tržnico?!!”, je zgrožen Nintendo. “Hm, mar ni to debilno, ko pa je reč kompatibilna z DSIjem in torej z igrami z DSiWara?” “Nič nismo slišali! Je ČA-ČING preglasen!”

Če ni, še vojska ne vzame

Bedno, skratka. Tako kot še kaj drugega, na primer izrez regijske nezaščitenosti, kajti v nasprotju z izvirnim DSom je 3DS (tako kot DSi) omejen na igre z istega področja. Nintendove bulšitarske izgovore, da je to v dobro kupcev, je težko poslušati, ne da bi staknil gonorejo in platfus. Slične hibe fašeš, ko vidiš, da je napajalniček enak kot DSov, priključek pa ne. Povrhu ne prebavi ničesar razen 230 voltov. A to je ta slavna globalizacija? Baterija drugače zadostuje za tri do štiri ure 3D-igranja špilov, odvisno od intenzivnosti učinka in rabe brezžičnosti, ter dvakrat več za DSov modus. Ko je sok na nevarno nizki stopnji, začneta diodi ponorelo utripati, kar je nadvse moteče.
Potem je tu nepripravljenost na medijsko sodobnost. Nobenega softvera ni za povezavo s spletom ali računalnikom, nič USBja ali bluetootha, prek katerega bi v mašino spravil fotografije, narejene s 3DSom. Ne, kartico SD je treba vzeti iz počivališča levo spodaj in jo vtakniti v bralnik. A to je mogoče celo dobro, saj so 2D-fotke ob količkaj neidealnih svetlobnih pogojih zanikrne. Stereoskopske, ki jih naredi prej omenjeni dvojec očesc, pa lahko globinsko itak gledaš samo na 3DSu ali na pri nas neznani Fujijevi liniji izdelkov finepix real 3D. Vdelan je softver za snemanje zvoka, ki pa semple omejuje na deset sekund, da 3DSa ja ne moreš uporabiti kot diktafon. Aplikacija obenem deluje kot zasilen vrtavčnik empetrijev. Jasno je torej, da je to naprava za igre in še enkrat igre.

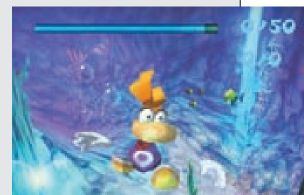


Zvezda naprave je zgornji ekran, a tihi favorit ostaja spodnji, na dotik občutljivi. Tako kot na DSu ga bodo špili uporabljali za dodatne informacije, recimo zemljevidov v Asphaltu (levo) in Ghost Reconu (sredina) ter ptičjega pogleda v prostor v The Sims 3 (desno). Ikonice, po katerih lahko tapkaš, so samoumevne.

IGRE ZDEJ

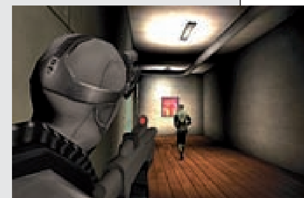
Ob splovitvi je bilo v Evropi za 3DS na voljo trinajst špilov: Asphalt 3D, Ghost Recon: Shadow Wars, Lego Star Wars 3, Nintendogs + Cats, Pro Evolution Soccer 3DS, Rayman 3D, Ridge Racer 3D, Samurai Warriors: Chronicles, The Sims 3, Splinter Cell 3D, Super Monkey Ball 3D in Super Street Fighter 4: 3D Edition. Veliko '3D'jev, a malo prave kvalitete. Street Fighterja in Ghost Recona smo opisali v rubriki drkamož, okvirček o Lego Star Wars 3 je pri opisu dotičnega za PC, tu pa prečitaj krajša mnenja o ostalih predelanih naslovih.

RAYMAN 3D



Ubisoft tega ne omenja, toda Rayman 3D je daleč od nove igre. Je predelava bojda najboljše, dreamcastove inačice ducat let starega Raymana 2, ki je od 1999 izšel za maltene vse sisteme. Saj ta trirazsežna platformščina z brezudo žvaljo ni zanič, a času se je uprla bistveno slabše kot Mario 64 in glede na izvirnik nima bistvenih novosti. Stereoskopski učinek je siloma nabit na staro osnovo, kar je zlasti zoprno, ko se kamera odloči, da ne bo sodelovala, in imaš iznenada v frisu kup poligonskega smetja, motijo pa tudi hrošči. Mlajši naj vedo, da je zahtevnost kar konkretna.

SPLINTER CELL 3D



Legendarni Chaos Theory v tej stereoskopski kvazi predelavi utrpi neznansko škodo. Sam Fisher je okoren, tutorial je za en drek, grafika se zatika, temačnost ni dobra za majhna zaslončka, sovražniki so postali debilni in stalno se je treba ubadati z neubogljivo kamero, ki se jo trudiš brzdati z gumbi na desni. Neučinkovito, seveda. Poleg tega so izrezali večigralstvo. Kljub spodobnemu globinskemu efektu je tole šrot, naj si še tako želiš Teorije kaosa za na pot.

THE SIMS 3



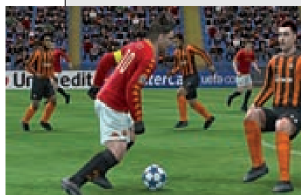
Opazovati svoje Simčke v stereoskopiji, kako gredo v službo, izbirajo tapete, se kregajo, lulajo in kakajo, je do neke mere fajn. Grafika je spodobna in 3D-učinek pride do izraza. Težava pa je, da manjkajo številni elementi iz inačice za PC, od odsotnosti spreminjanja terena in najemanja mojstrov za domača popravila do sprotnih pokazateljev potreb Simčkov, kar je velik problem. Prevelika igra za tako majhen sistem.

ASPHALT 3D



Arkadne dirkačine vedno palijo, a bolj povprečne od tele si skorajda ni moč zamisliti. Mobilniški velikan Gameloft je vzel del Burnouta in del Need for

Speedov, kupil licence za avte, kot je veyron, in po progah razpostavil kup v zraku plavajočih ikon, ki dajejo turbo, popravljajo poškodbe in prispevajo denar. Toda če je občutek hitrosti še nekako na nivoju in 3D-efekt zadosten, je grafika telefonična, igranje pa bolj duhamorno od najbolj nenavdihnjenega NFSja. Modusov je malo, izziv je švoh, mestne steze rutinske in večigralstvo zgolj lokalno za do šest ljudekov.



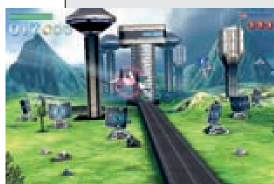
Pro Evo 3D

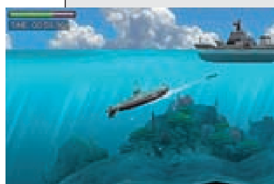
Pro Evo ima prepričljiv 3D-učinek, če gledaš izza igralca, saj te dejansko prevara, da zreš v globino igrišča. Kontrole so nekje na nivoju sobne inačice in izbrati moreš načine, kot so master league, liga prvakov in večigralstvo. Žal pa je le-to omejeno na lokalna 3DSa, izvajanje naprednih potez na malih knofkih je naporno in licenca je itak pomanjkljiva, saj je pol imen izmišljenih. V redu, a tale PES bi moral stati največ 30 evrov.

Igre pol

Trenutni nabor softvera je bolj ubožen, pride pa letos na 3DS kar nekaj vzburljivih titul. Prednjači akcijska frpjka **Zelda: Ocarina of Time** (junij), uradno ena najboljših iger vseh časov, ki jo glede na izvirnik z nintenda 64 opremljajo z boljšo zunanjostjo in bolj praktičnim nadzorom, posebej glede menjavanja predmetov, ki je bilo prej v nekaterih temnicah res zamudno. Z nagibanjem 3DSa pa bomo lahko natančneje merili v prvoosebnem pogledu. Rimejk, ampak vse kaže, da bo narejen tako, kot se zagre. Slično bosta predelavi **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater – The Naked Sample**, o katerem še vedno ni zanesljivih podatkov, in **Star Fox 64 3D**, inačica strelske letalščine Star Fox z N64 v višji jasnini. Obnove pa ne bodo potezni frp **Paper Mario**, luštkano dirkanje **Mario Kart** in akcijska avantura **Kid Icarus**, saj bo šlo za polnopravna nadaljevanja teh znanih Nintendovih serij. No, najbolj vroč je zaenkrat **Resident Evil: Revelations**, nova, 3DSu ekskluzivna odprava v svet virusnih zombijev, postavljena med RE4 in RE5. Zaradi narave konzole se namerava Capcom odmakniti od povečane akcijskosti in se vrniti k počasnemu raziskovanju, taktičnemu streljanju, reševanju ugank in švicanju ob preživetveni grozi. Napovedank je še cel kup – izpostavitve vredne so podmorniščina **Steel Diver**, nova verzija kultne metroidvanie **Cave Story 3DS**, nova **Contra**, pretepačina **Dead or Alive: Dimensions**, frpjki **Final Fantasy** in **Etrian Odyssey**, **Lego Pirates of the Caribbean** in sveži **Ninja Gaiden**. Pravo eksplozijo pa lahko pričakujemo na junijskem sejmu E3.







Pohvalno je, da lahko špil za 3DS (za DS ne) začasno prekineš s pritiskom na gumb Home. Tedaj se igra preseli v ozadje in znajdeš se v glavnem meniju. Tam moreš s kracanjem po ekranu narediti zapiske ob posnetku trenutnega zaslona, kar zna biti uporabno v zapletenih naslovih. Takisto ti je na razpolago seznam lokalnih in nalinijskih kolegov, ki to postanejo, če si s tabo izmenjajo številčno kodo. Te so zdaj vezane na sistem in ne več na igro, lista frendov po zgledu Steama, PS3 in X360 pa je v primerjavi z DSom napredek. Ampak s prijatelji ne moreš čvekati v realnem času, niti jim ne moreš pošiljati sporočil. Urediš lahko le univerzalno geslo, ki more šteti *<kruljav zvok fanfar>* celih šestnajst znakov. Če te zna predator s tem povabiti na zmenek, je car.
Na drkalico je vezan mii, tvoj risankasti avatar, ki ga narediš spočetka, nakar ga vidiš v določenih igrah in ga lahko tvoj 3DS samodejno pošilja v bližnje 3DSe. Potem se miiji srečajo na navideznem igrišču, kjer se pogovarjajo, žrejo na piknikih in uživajo v tem, da so brez poante. Mogoče fajn za petletnike v Tokiu, dosti manj za Ljubljano, kjer bo na dober dan v obtoku par deset teh konzolic.



Pri DS-igrah je slika malo raztegnjena, če pri zagonu špila ne tiščiš start + select. Moduli za 3DS so veliki kot za DS, le s podaljškcem. Živelj drugače poroča o zamrznitvah, meni se je to zgodilo enkrat. S pritiskom na gumb Home lahko aplikacijo pošlješ v ozadje, a prave večopravilnosti ni, medtem ko je čakanje pri vklopu naprave in menjavi programov kar zoprno.

Zaenkrat nein, danke

In prav je zazdaj tako, kajti špilov za 3DS je malo in so pretežno nevznemirljivi, cene pa so z DSovih 30, 35 evrov splezale na 40 do 50 bruseljčanov. To je cifra, primerljiva s softverom za PC, PS3 in xbox 360. Okej, naj nam zacolajo, a to pomeni, da zahtevamo kakovost in kompleksnost. Če se kani Nintendo z 'orenk špili za orenk ceno' upirati Applu in Googlu z Androidom, je trenutni nabor slaba popotnica tej filozofiji. Ostale 3DSove funkcije pa itak zbledijo že ob močnejših fonih.
Mašinca je kot čista igralna naprava resda luštna in hardversko presenetljivo sposobna, stereoskopski učinek pa zaenkrat unikaten. Obenem je treba vedeti, da je to sedaj privzeti Nintendov sistem, saj DS že pehajo ob stran, kar se tiče 'velikih' špilov. S 3DSom si torej preskrbljen za nazaj in za naprej. A če nisi gotovinar ali nintendofil, velja nakup odložiti, dokler ne ugledamo več slastnih naslovov in dokler izdelovalec ne poskrbi vsaj za spletno štacuno.

Streetpass in Spotpass



Lokalno in spletno večigralstvo po wi-fiju je pri 3DSu privzeto. Ima pa sistem še dve lokalni povezovalni dobrotici, ki lahko tečeta v ozadju, ko je konzolica v stanju pripravljenosti. StreetPass je funkcija, ki špilom omogoča, da pošiljajo in prejemajo podatke, nakar z njimi nekaj storijo. Kaj, je odvisno od naslova. Pro Evo in Super SF4 prirejata tekme oziroma boje med tvojo ekipo nogometašev oziroma borcev in tisto, ki jo po luftu prejmeta od naključnih mimoidočih, ki imajo to igro in vključen StreetPass. V Asphaltu 3D dobivaš duhce, v Simsih Simčke, ki jih nato povabiš v svoje mesto, v Lego Star Wars 3 pa, em, 'notifikacije'. StreetPass hkrati skrbi za izmenjavo miijev, izključiš pa ga v meniju Data Management, kar je enako logično kot to, da je Damjan Murko živ. Zanimiva in obsesivna lastnost, ki pa dobro deluje le tam, kjer je veliko 3DSov. V njegovi rodni deželi, Japonski, jih je že, pri nas pa ... No, nemara jih bo mrgolelo, ne bom črnogled.
SpotPass je po drugi strani kunštno ime za to, da 3DS med spancem avtomatično išče wi-fi točke in z interneta dolpoteguje vsebino. Kakšno? Spet odvisno od igre. Od preizkušenih je SpotPass podpiral le Street Fighter, ki naj bi dobival 'obvestila od skupnosti'. Prejel nisem še niti enega.

Okrepljena resničnost

Glavni meni je še dokaj neposeljen, je pa v njem dvoje nenavadnih iger. Obe se tikata tega, da 3DS za ozadje uporabi sliko, ki jo zajema skozi ritni kamerici, nakar nanj lepi svojo vsebino. Hecna streljanka Face Raiders tako posname tvoj fris in ga nalepi na zlobne krogle, ki letijo od vsepovsod in jih je treba pokati, pri čemer je prizorišče tisto, kar naprava vidi skozi kamerički.
Bolj navdušujoča je postavka Augmented Reality Games. Za njen izkoristek je treba na ravno površino položiti papirnato AR-kartico, katerih šestero dobiš s sistemom. Na njih so vprašaj na črnini in razni Nintendovi liki, kot so Mario, Samus in Link. Ko 3DS kartico pravilno zazna, za kar mora biti oddaljen kakih 35 centimetrov, nanjo postavlja navidezne škatlice z očesi, ki jih moraš pokati, ali jo uporabi za pregiben vulkanski teren, ob katerem se zvira velik risankast zmaj. Tega streljaš, pri čemer se moraš s 3DSom fizično premikati okrog kartice, da ugledaš njegove ranljive dele. S kartic z liki pa slednji vstanejo in migajo.
AR Games niso nekaj, kar bi nabijal cele ure, in znajo jih udejanjati tudi druge naprave. Vseeno pa so zabaven, impresiven in svež način udejstvovanja z dokajšnjim potencialom – gotovo večjim kot gledanje 3D-filmov na tem majhnem zaslonu, o čemer se Nintendo meni s Hollywoodom.

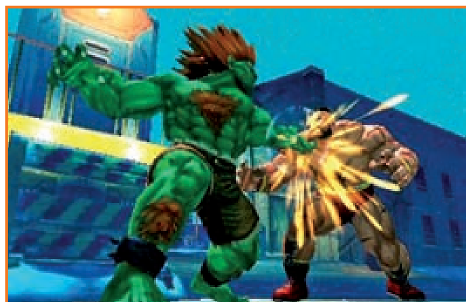
SUPER STREET FIGHTER 4: 3D EDITION

Strojna moč 3DSa ni opevana, a pod slavnim stereoskopskim zaslonom očitno tiktaka spodoben hardver. Kako drugače bi bila dvorazsežna pretepačka Super Street Fighter 4 na tej prenosni drkalici vizuelno tako impresivna? Okej, zaslonček je majhen, toda špil je videti presneto tak kot na velikih sistemih, farbovit in čudovito stiliziran, pa tudi teče enako gladko. Manj natančne teksture in občasne upočasnitve – a le tedaj, ko to ne vpliva na igranje, recimo od Ryujevi ultri 1 – impresivnosti ne zbijajo. Globinski učinek je v redu, čeprav za tole igro ni bistven. Zanimivejši je posebni nagnjeni pogled izza borčevega ramena, ki se pridoda k trideju. Sam ga nisem uporabljal, a morda bo komu bolj sedel od običajnega.



Tak je novi pogled, postavljen za ramena in na stran, ki je posebej efektiven v navezi s stereoskopijo.

Tudi igra se 3D Edition tako kot na PS3 in xboxu 360, saj je borilni sistem nedotaknjen. Za razliko od SF4 za iphone to ni okleščenka, ampak polna Superca s sleherno pritiklino. Prav tako je na broju vsa vsebina – enoigralski modus z vmesnim razbijanjem avta in sodov, izzivi, lokalno ter pohvalno gladko internetno večigralstvo, ki pozna rangirane in nerangirane spopade. Turnirjev ni, je pa tu uporabna opcija rematch tudi za rangirane boje. Vnaprej so odklenjeni vsi kostumi, tudi tisti, ki jih moraš na velikih konzolah dokupiti. Majhna razlika glede na sobni SSF4 je nabiranje navidezne valute, s katero odklepaš kipce likov in si podaljšuješ looleeka z višanjem statusa, kar je en velik krneki. Dosti večja je pak izbiranje med dvema načinoma vnosa povelij: lite in pro. V prvem, ki je namenjen manj izkušenim, so štirje posebni udarci, focusi, superce ali ultre postavljeni na spodnji 3DSov zaslonček. Določiš jih sam in jih sprožaš s tapkanjem. V drugem, ki cilja na naprednejše virtualne garbače, pa so tam le osnovni ukazi v slogu tri roke skupaj. Na internetu sta lahko lite in pro ločena, saj je moč iskati bitke le z enim ali drugim načinom vnosa.



Če bližnji lastnik 3DSa nima modula z igro, lahko uporabiš 'download play'. Ta omogoči spopad, pri čemer pa sta oba omejena na Ryuja in trenažno ozadje.

Yoshinori Ono, producent serije, je tak sistem označil za najboljšega mogočega in povedal, da je SSF4: 3D Edition namenjen vsakomur. Začetniki da se bodo z lite modusom bolje naučili osnov, pro mode pa da je za trdojedrnike, ki se hočejo pouličnο bojevati tudi na poti. S tem se ne morem strinjati. Lite mode se sliši kul, a dejansko je potuha, ki uničuje igro. Naprednejše poteze se v pretepačinah namenoma izvaja s kompleksnejšimi vnosi in kaj se zgodi, če jih vežeš na en gumb, se hitro pokaže, ko greš v lite modu na linijo. Iz elegantne mešanice normalnih in posebnih udarcev se SSF4 izrodi v fešto fireballov, flash kickov ter kotaljenj čez zaslon, ko živelj besno tapka po spodnjem ekrančku in instantno producira eno specialko za drugim. Da ne govorim o izkoriščanju focusa. Resno, to je čisto druga igra, in sprememba je definitivno na slabše. Problem pro moda pa je ta, da je na malih 3DSovih gumbih in križcu težko izvajati naprednejše kombinacije in FADCjati. Saj z dosti mučenja karpalnega kanala mi je nekaj približno uspevalo in enkrat sem jih online fasal od nekoga s korektnim Ryujem. Ziher je bil petletnik – zaradi majhnih dlani, se razume. A na splošno je razlika v eleganci in udobju vnosa ogromna že glede na običajen joypad, kaj šele na arkadno palico.



V lite modu boš na netu gledal serije specialk. Menim, da je to medvedja usluga za učenje pretepačin.

Izvedba in nabor možnosti sta torej impresivna, SSF4 pa ostaja najboljša 2D-pretepačina trenutne generacije. A sistem, na katerem teče tokrat, ji v igralnem smislu ni povsem naklonjen. **78** ***Sneti***

Capcom ● 3DS

GHOST RECON: SHADOW WARS

Kdo bi si mislil, da bo na kakovostnem vrhu splovitvenega nabora iger za 3DS staromodna potezna strategija, ki so jo razvili Bolgari v Ubisoft Sofia. A imeli so hudega mentorja, saj jim je svetoval Julian Gollop, siva eminenca ter oče kultnih špilov, kot sta Laser Squad in UFO: Enemy Unknown.

Shadow Wars se godi v enem od žepov univerzuma pisca vojaških trilerjev Toma Clancyja. Nepridipravi so ruski vstajniki, ki bi radi domovini povrnili slavo, zato se v Kazahstanu, Ukrajini in sličnih deželah znajdejo tvoji ameriški specialci. Osebnosti vseh nastopajočih so tako enodimenzionalne, da bi lahko stali za metlami, štorijica o lovu na moskovskega debilčka pa zadostuje ravno za to, da je nekaj vzdušja.

Privlačnost itak leži drugje kot v štoriji, osnovni poligonski grafiki z domala nepotrebno stereoskopijo ter spodobni muziki. Namreč v dobro zamišljenem in pohvalno razgibanem taktičnem vodenju moštva. Z začetnega enega druščina kmalu nabrekne na šest članov, ki jih v pogledu od zgoraj premikaš po kvadratnih poljih. Vsakemu lahko ukažeš premik v njegovem dometu, streljanje ali akcijo, lastno poklicu. Teh je šest: vojak, komandos, zdravitelj, mitraljezec, inženir in snajper. Sleherni ima svojo prednost, saj inženir naokoli troga in postavlja statično strojnico, dočim komandos ob blizu povzroči strašno škodo z nožem. Sistem ni blazno zapleten. A tudi preprost ni. Upoštevati je treba domet orožij in odpornost tarč nanje, višino terena in ovire. Na ozemlju najdeš mala oporišča, ki jih zavzameš, da dobiš točke za posebne sposobnosti, kot je reaktivacija uporabljenega soldata. Važne so specialne sposobnosti, na primer enkratni močnejši strel, za katere moč nabiraš z ubijanjem. Najpomembnejši pa je samodejni vračalni ogenj: ko nekoga ustreliš, on in njegovi kameradi v bližini avtomatično ustrelijo nazaj, in obratno. Zato je treba na najvišji od treh zahtevnosti igrati previdno. Saj težavnost ni taka, da bi ti odprla glavo (itak jo lahko za vsako misijo določiš posebej, pri čemer na nižji pač dobiš manj točk za razvoj likov), niti ni umetna pamet bleščeča. A če ne uporabljaš strateškega možgana in si preveč – ali premalo! – samozavesten, pušiš. To ni ugodno, saj znajo kasnejše misije trajati po eno uro, nadzornih točk ni, snemalni položaj pa je le eden.



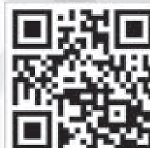
Skrivanje za ovirami, kot so avti, ter v stavbah je bistveno, saj prejmeš manj poškodb. A gibljivost je tu omejena in mitraljezec dodatno onemogočen.



Sovražnike je moč z nekaterimi poklici ustreliti običajno ali jih 'supressati', da kasneje ne morejo napasti.

Zakaj bi se torej trudil? Sploh če veš, da je napredovanje linearno in da likov ne moreš ne ustvariti, saj ti jih igra dodeli sama, ne podrobno določati, katere spretnosti bodo odklenili s frpjskim napredovanjem? Ter da ni večigralstva razen takega, kjer si z nekom podajaš 3DS v nekaj jako duhamornih misijah, ki jih moraš povrhu odkleniti? Hjah. Zato, ker kampanja poleg solidnih skirmish odprav šteje 37 nalog, ki trajajo več kot dvajset ur in so odlično načrtovane ter udarno razgibane. Onesposabljaš bombe, po vasi iščeš neoznačene sovrage, napadaš iz več smeri, se ubadaš s časovnimi omejitvami in zapovedanim največjim številom ljudi, ki jih lahko vzameš s sabo, tuhtaš, katera orožja in opremo bi uporabil ... Gollop in Bolgari obvladajo. Shadow Wars so kul. Kupi, če imaš rad zvrst in boš igral samotarsko. **80** ***Sneti***

Ubisoft ● 3DS



unlimited

www.unlimited.si
m.unlimited.si



Java igre in aplikacije



Za java igro pošlji: JOKER KODA na 6262





Java igre



Za java igro pošlji: JOKER KODA na 6262



Hit melodije



Za melodijo pošlji: JOKER KODA na 6262



Ure



Za uro z avtom pošlji: JOKER BJGTMW na 6262



Ozadja "hude fore"



Za ozadje The Dog pošlji: JOKER BGMWJW na 6262



Baterije



Za baterijo števca pošlji: JOKER BGDWWJ na 6262



ODJAVA: UNLIMITED STOP na 6262

KOSMO SPIN

Po grafični luštnosti je Kosmo Spin iz istega blaga kot Kirby's Epic Yarn. Izgleda namreč, kot bi srčkane zaplatice izrezal z otroškimi škarjicami in naredil kolaž, podložen s sladkorno pesmico. Središče dogajanja je planetič, po katerem sprehajaš glavato bitje Nod. Prizorišče je 2D in igranje preprosto: potegi s prsti botrujejo korakanju v eno ali drugo smer, ob čemer se vrti celotno vesolje.
Krožna vožnja je potrebna zato, ker se po ozračju spreletava zli vesoljček. Ta te ne ogroža z raketami ali laserji, marveč izstreljuje športne žoge. Da pridobivaš točke, moraš okrogline loviti in jih odbijati nazaj v vesolje. Če udarijo ob planet, nastane potres, ki Noda za nekaj trenutkov zmede. Omamljen je lahek plen za vesoljčev žarek, ki podivja in v trenutkih besnila vsesava vse, kar ni pribito. Njegov cilj so bitjeca v obliki hrane za zajtrk, ki naključno vznikajo na površju planeta. Obenem so te kavice in toastki skromnejši vir točk zate.



Ko te takole začopatijo, le še pomahaš v slovo. Nalezljivost igra ima, globinske prepričljivosti pa ne.

Kleč igranja je sukanje univerzuma, da pobašeš čim več futra in prestrežeš čim več žog. Da je bolj razgibano, so te različne, od takih z nepredvidljivim letom do lubenic, ki se ob udarcu razčesnejo. A čeprav zamisel deluje in s podiranjem rekordov kar potegne, bi bilo lahko globine precej več. Tortice so bolj kot ne okras in žoganje je točkovano preveč statično. Manjka pravi občutek napredka, vizualno igra kljub prisrčnosti postane enolična in način z izzivi je zasnovan premalo ambiciozno. Tu je treba vzdržati določen čas, odbiti zahtevano število žog, preživeti na majhnem svetu in se paziti zastrupljenih bunk.
Ličen prvi vtis zna sicer marsikoga premamiti, saj 79 centov ni veliko. Ker pa se pod luštkanimi cunjicami skriva tako malo substance, zna biti izkustvo grenko. **69** ***Navi***

Simogo ● iOS

TACTICS OGRE: LET US CLING TOGETHER

Težko mi je podati ne najboljše mnenje o igri, v katero sem vložil na desetine ur – o Tactics Ogre, predelavi starodavnega strateškega frpja za SNES iz leta 1995. Kar lep čas se mi je zdela odlična in nažigal sem jo, kadarkoli sem imel priliko poprijeti za PSP. Izleti na beli čučavac so bili tako včasih epske dolžine, čeprav nisem jedel dosti balastnih snovi. A sčasoma so slabosti dvignile grde betice in čeprav špila še zdaleč ne morem skurcati, je spomin nanj delno grenak.

vedeš običajen napad, uporabiš urok ali posebno sposobnost, ponucaš predmet. Nadzoruješ soldate različnih fohov, od vojakov prek vitezov do magov, zdravilcev, krotilcev živali, krilatežev, valkir, lokostrelcev, nindž in še kakega. Premikanje in izbiro akcij je treba zato prilagoditi temu, kdo je česa sposoben, kako dobro bo prenesel morebitni sovražni napad, kakšen domet ima ...
Upoštevati je treba tudi, kam je lik obrnjen, saj so napadi v hrbet in bok nevarnejši, potiske nazaj (knockback) in vrsto ozemlja. Višina pomeni prednost, sneg in voda otežujeta premikanje, jarki ga onemogočajo. S tega stališča so nivoji sestavljeni dokaj prefrigano, saj je ključnega pomena nadzorovati ozka grla in nasprotnike siliti, da se postavljajo tako, kot ti hočeš. Če prebijejo tvojo prednjo oklepljeno linijo in napadejo 'mehke' coprnike in lokostrelce v ozadju, imaš hitro težave. V skladu s tem moraš pametno izbrati vojščake, ki jih boš popeljal v spopad, pri čemer ne škodi gledati na vrsto sovražnikov, ki segajo od ljudi prek nemrtvih do zmajčkov. Nekateri so občutljivi na ostra in drugi na topa orožja, določene je treba po ubitju odstraniti z magijo in tako dalje. Pri tem se Tactics Ogre osredotoča na precej bazične taktične prijeme, saj ne upravljaš s tako silovitimi enotami kot v FFT, marveč z bolj 'navadnimi' bojevniki, zaradi česar si prisiljen v več manevriranja in previdnosti.

kot štirideset ur, ne postal duhamoren. Drži sicer, da bi lahko v boj popeljal druge enote in tako spremenil strategijo, saj je možnosti za menjavo poklica dovolj. A žal to pokvari odločitev ustvarjalcev, da sleherni tako modificirani lik začne na nizki izkustveni stopnji, zaradi česar ga je treba varuškati skozi neudobno količino grindaških postranskih bitk. Isto velja za heroje, ki jim pomagaš v štorijalnih misijah, če si dovolj ročen. Mofo mečevalec, ki je iz sovragov prej delal pašto, je po selitvi v tvojo druščino nenadoma čisto nebogljen. Bedarija.
K raznoterosti in vznemirljivosti dosti ne prispeva niti PSPjeva inteligenca, saj umetnopametne enote rade napadajo naključno in se za zmago zanašajo na golo številčno ter stopenjsko premoč.



Spodaj je priročno prikazan vrstni red izmen. Igra ima tudi posebno edicijo, v kateri za le malo višjo ceno dobiš soundtrack na malem CDju in knjižico z lepimi sličicami.



Na ista ozadja se vrneš prevečkrat in se na njih zapletaš v pretirano slične bitke. Najbolj se špil vleče, ko samodejno obnavlja sovražne vrste, dokler ne pokončaš bistvene tarče.

V zgodbi si tragični mladenič, ki se hrabro vojskuje za svoje srednjeveško kraljestvo, dokler ne postane žrtev spletke in se mora odtihmal boriti za golo življenje. Podobno kot v Final Fantasy Tactics, katere duhovni prednik je Tactics Ogre, je fabula odrasla in kompleksna. Tvorijo jo mnogi tekstovni dvogovori v stripovskih oblačkih – podobnost z Vagrant Story ni naključna, saj gre za istega glavnega dizajnerja, Yasumija Matsuna. Statičnost zna zmotiti manj pozorne, a to ni očitek nič bolj kot pripomba, da je Shakespeare primeren za zbrane in intelektualno sposobne. Problem je bolj ta, da je angleščina zajebana, nabita s povprečnemu Slovencu nerazumljivimi staromodnimi izrazi in jahajoča na hrbtu težke dikcije. To je bila lastnost že FFT, Tactics Ogra še tolikanj bolj. No, splača se vztrajati in brskati po slovarju, kajti štorija, polna težkih odločitev in tragedij, se ne zanaša na klišeje ter bi bila lahko solidna samostoječa temnofantazijska pripoved.
Priporočilo o vztrajanju lahko za igranje izrečem delno. Finta je klasična za japonske strateške frpjke: na bojišče gledaš iz izometrične ptičje perspektive, enote, ki skozi obračune napredujejo v mnogih statistikah, pa potezno premikaš po kvadratnih poljih, pri čemer vplivajo v štiri smeri namesto v osem. Ko računalnik zapove potezo lika, ga premakneš v okviru njegovega dometa, iz-

Vse to je fino, manj pa je kul, da se začne igra resnično vleči in ponavljati. Na ducatih linearno nanizanih stopenj, ki so se pogosto odvijala na skupnih prizoriščih, sem stalno počel isto. Like sem razpostavljal na malodane identičen način in pazil na enake, dokaj samoumevne in plitke finte. Glej prejšnjo omembo oklepljencev spredaj, čarodejev zadaj. Prednost višjega terena žal ni prispevala zadosti, da bi Tactics Ogre pri svoji orjaški dolžini, ki za osnovno kampanjo seže v več

Celo tako, da nove uletavajo do neskončnosti, dokler ne pokončaš zapovedanega capina. Gre za še en element, ki od tebe zahteva, da se udeležuješ tlačanskih obračunov, ki postanejo sami sebi namen. Je zapuščina dobe, ko smo imeli vsi še na pretek prostega časa.
Napake pripisujem starodavni zasnovi s super nintenda in čeprav je grafika v tej inkarnaciji kljub zanikrnim figuricam ljudi veliko lepša in vključuje fine vremenske učinke, vmesnik pa v primerjavi z inačicama za playstation ter saturn iz druge polovice devetdesetih neprimerno boljši (zvezdniški dodatek je možnost vračanja potez brez kazni), Tactics Ogre gube pokaže ravno na neseksi mestih. **73** ***Sneti***

Square Enix ● PSP



Po koncu se je moč vrniti v zgodbo in preizkusiti različne izide bitk. Škoda pa, da ni multija. Lahko le snameš druščino z drugega PSPja, ki jo nato nadzoruje konzola.

OKAMIDEN

Slišim na ime Chibiterasu, kar je v jeziku domorodcev dežele Nippon skovanka iz imena moje matere Amaterasu in besede 'chibi' – mali. Tako kot ona, sveta volkulja v Okamiju, sem mogočno božanstvo sonca, plodnosti in večne sreče. Tekam po razgibani, tradicionalno japonski okolici, z gobcem in čarobnimi močmi premagujem pošasti, od ljudi sprejemam naloge in rešujem miselne zagonetkice. Žlahta mi je pripovedovala, da v nekem drugem vesolju slično počne v zeleno oblečen fant po imenu Link, čigar pravljica se imenuje Zelda.



Potek očiščevanja Japonske demonov je venomer podoben. Najprej oživimo ukleto pokrajino in pomagamo prebivalcem, nakar se v temnici lotimo šefa, od katerega izvira zlo.

Od matere sem manjši, saj sem še otrok. A čas je, da zrastem, kajti čeprav so mati premagali zlobnega Jamija, je svet zopet zajela tema. Sonce je za vedno zašlo, rože počivajo, ljudje žive v strahu, ni ne hrane, ne dobrote, ne upanja. Na meni je, da vse to povrnem s svojim čarobnim čopičem.
Ko ga zavihtim z risanjem po spodnjem DSovem zaslončku, prevesim mrak v dan, odženem demone in pomagam prebivalcem v stiski. Za to sem poplačan z njihovo srečo, kar me naredi močnejšega. Za pregon hudičevcev pa moram oživeti zaščitniške mladike – ko se te prebudijo in vzcveto s tisočerimi cvetovi, trava vzplameni in dežela se odene v blagodejno japonsko pisanost. Kakšno veselje je pohajkovati po njej, iščoč skrite zaklade, premagujoč zadnje zametke demonov in očiščujoč predele, ki jih moč mladik ni dosegla! Lepo je biti skoraj bog, čeprav mi pot ni kaj dosti nelinearno odprta.
Isun, zvesta materina kresnička, mi je rekel, da mi manjka nekaj njenih izkušenj in moči. Nadomeščajo jih zvesti sotrpini, ki mi skoraj vedno stoje ob strani. Pet prijateljev me dopolnjuje in mi pomaga pri reševanju miselnih zagat. Vodim jih denimo do zakladov, ki jih sam ne dosežem, pomagajo mi pri sporazumevanju z ljudmi in so nenadomestljiva pomoč pri bojevanju z zlodeji. Ti se po obliki in vedenju zlivajo s tradicionalnostjo okolja. Obračuni z njimi so preprosti in tudi brez pomoči svojih fantinov ter deklet bi jih zmogel razkosati s čopičem, čeprav za sodelovanje s kameradi dobim dodaten cekin. Povrhu lahko med tepežem uporabljam disk, meč in bič, ki jih nadgradim s posebnimi demonskimi ostanki. Le za glavne zlodeje je običajno potrebna posebna taktika in tam bi brez pomoči tovarišev moj beli kožuh postal topel ovratnik za mrzle dni.

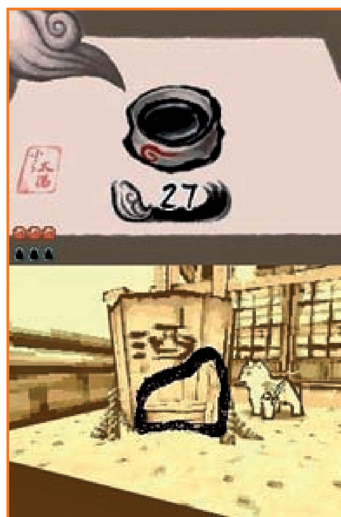


Tako kot v Okamiju večina bojev poteka na ločenem prizorišču. Za nekatere sovrage je treba vnesti posebne poteze s čopičem, ki pa jih špil prijazno nakaže.



Neizmerni šarm predhodnika je nadgrajen s še večjo prikupnostjo likov, saj so vsi glavni liki mladiči. Škoda, da je igra tako preprosta.

Na kaligrafijo se takisto zanašam pri reševanju številnih ugank. Na voljo imam skoraj tak nabor potez kot mati v Okamiju za PS2 in wii. Z njimi popravljam nepopolne predmete, uničujem kamenje, narišem bombo, ukazujem vodi in načelujem ognju. Miselni orehi niso trdi, a božjega črnila mi lahko hitro zmanjka, zato moram svoje prihranke vlagati v zaloge. V nasprotnem primeru lahko ostanem ujet.



Določene uganke od tebe zahtevajo popravilo zlomljenih mostov, čebrov in drugih objektov. S temi si pomagaš pri svojem kvestu, za nagrado pa dobiš kako važno reč.

To ni edini trn, na katerega sem se obodel. Občasno sem se s precejšnjo mero načudil postavitvi obzorja, ki ga je težko dobro obvladovati in me je znalo pustiti na cedilu v pomembnih trenutkih. Takisto me je včasih zabolela glava med risanjem, saj bogovi pogosto niso razpoznali mojih risarskih sposobnosti, čeprav so bile te skladne z navodili učiteljev. Ampak ni hudega, razen potrpljenja in nekaj črnila pri tem nisem izgubil ničesar.
Nippon sem rešil v dvajsetih urah, nakar sem šel kot pravo bodoče božanstvo osrečevat slehernega prebivalca, iskat skrite zaklade in vohljat po zabačenih koščkih dežele. Za to si je bilo treba vzeti še ducat ur, a bilo jih je vredno. Kljub občasnim težavicam imam namreč lepe spomine na svojo češnjevo odpravo. **80** ***Jurec***
Capcom ● DS

LEGENDARY WARS

Dotični izdelek stoji na temelju, ki se mu reče castle vs. castle. Na obeh koncih od strani gledanega nivoja sta gradova, na levi tvoj in na desni nasprotnikov. Iz obeh prihajajo enote, ki samodejno hodijo naprej, če jim ne ukažeš drugače, poanta pa je, da s komandiranjem presežeš sovražne sile in uničiš nasprotno utrdbo.
Kul koncept za nadzorsko tako omejeno napravo, kot je iphone. A Legendarnim vojnam uspe dokazati točno to, da kak gumb več na njej za igranje ne bi škodil. Ko se tvoje tolkiensko srednjeveške enote, kot so škrat, vitez, vilinski lokstrelec in samorog, valijo z leve proti desni, bi namreč s suhim zlatom plačal možnost količkaj natančnega poveljevanja. Bojišče ima tri ravni, med katerimi je moč enotam ukazovati premikanje in vračanje proti lastnemu gradu, kmalu pa prideš do nivojev, kjer je gužva nepopisna. Tvoji in sovražni bojevniki (skeletje, vampirji, zmajčki, netopirji ...) se zdruznejo v čofotajočo, neločljivo gmoto, v kateri je udejanjati kakršnokoli taktiko praktično nemogoče. Tapniti moraš namreč svojega podanika in nato ciljnega barabina, z zvezdico spodaj desno pa prožiš specialke. Zmeda je epska, nagaja pa tudi padanje gladkosti. Saj zmagaš, ampak bolj po sreči kot po pameti oziroma zato, ker iz tvoje utrdbe enostavno prileze zadosti obrambnežev, da zdržijo skriptano plimo. Sredstva za vojaščino dobivaš iz draguljev, ki jih rudarji vlačijo iz jame na zgornji strani zaslona, da imaš še eno reč več za tapkat v vsej tej gneči.
Ne rečem, samotarska kampanja, ki se ne opira na kakorkoli zadovoljivo štorijo, je dolga, risankasta grafika pa lična, čeprav so kazen za to dolga in pogosta včitavanja. Nalezljiv je frpjski vidik, kajti za zmage dobivaš sredstva, s katerimi po želji nadgradiš določen poklic. S tem do neke mere odrejaš, katere enote boš največ uporabljal. A nezmožnost učinkovitega poveljevanja, če nimaš ipada, je velika cokla, aktivnega premora ni, medtem ko so arkadne stopnje, kjer moraš recimo s samorogom pravočasno skakati čez ovire, docela posiljene. Naj bo 1,6 evra še tako malo, te vojne niso prav nič legendarne. **45** ***Sneti***
Liv Games ● iOS





Poleg kampanje so na razpolago ločeni načini boja proti neskončnim sovražnim hordam, arkadnega laufa v desno in preživetja. Drugače pa gre v bistvu za 2D-varianto iger s PCja, kot je League of Legends.



NOVA DEFINICIJA SPLETA?

Prav neverjetno se zdi, da smo v istem mesecu dobili nove različice dveh največjih spletnih brskalniških konkurentov, poleg tega pa še znatne popravke ostale trojke. Quattro pogleda, kaj nam prinašajo.

Pred dvema letoma sem pisal o obnovljenih brskalniških vojnah in ugibal, kolikšen delež bodo novi prišleki odgriznili Internet Explorerju, ki je takrat še vedno držal dvotretjinski delež. Predvsem na račun Chroma, ki je v tem času iz obetavnega eksperimenta postal tretji najbolj uporabljani spletnik, je delež IE zdrsnil pod petdeset odstotkov pogače, v Evropi pa ga je Firefox ravno ob lanskem Božiču celo prehitel. Microsoft zato ni spal na lovorikah, pa tudi Mozilla, kjer izdajajo Firefox, ni mogla počivati.

KONEC ŠTEVILČENJA

Pri Mozilli so Firefox 4 pacali dolgo. Preden smo prišli do končnega izdelka, smo se lahko poigravali s kar dvanajstimi beta različicami. V tem obdobju so popravili sedem tisoč hroščev in dodali par novosti, ki prej sploh niso bile predvidene. Medtem so pobje v Redmondu zgolj napovedali, kako fina reč bo Internet Explorer 9, in nato brez pompa razkazali predogledno različico, ki so jo posodobili vsakih nekaj tednov.
Po eni sami beti so 15. marca spletni srenji dali na voljo končni izdelek, točno teden dni zatem pa je izšel Firefox. Baje se je s tema datumoma končala doba velikih izidov. Krivec za to je Chrome, ki je v dveh letih od nastanka prijadral že do številke 10! Google je namreč ubral filozofijo, ki se ji reče sprotno posodabljanje. Ko so se domislili česa novega, so prijem interno preizkusili in ga potem kojci zabrisali v brskalnik. Ker je samodejno posodabljanje v njihovem programu privzeto, so uporabniki na ta način dobivali tako majhne kot malo večje izboljšave, kar je odpravilo potrebno po številčenju, izvzemši interno rabo. Pri Mozilli so že javno povedali, da bodo odslej počeli isto in da se lahko še letos nadejamo Firefoxa 5 in 6. Microsoft tega še ni potrdil, a če ne želijo ostati zadaj, bodo zagotovo skočili na isti vlak. Infrastrukturo imajo že davno položeno.



IE9 je v prvem dnevu k sebi potegnilo dva milijona in pol uporabnikov. Firefox jih je v enakem času nabral skoraj sedem milijonov, kar so pospremili z interaktivno karto na Glow.mozilla.org.

SPOPAD KLONOV

Kar sem v preteklosti pisaril o brovserjih, je bilo na moč enostavno. Moder uvod, sledilo je poglavje o vsakem s hvaljenjem in grajanjem, nakar sem v zaključku pozival k alternativam, ne le slepi rabi Explorerja. Zdaj za to ni več potrebe, vrh vsega pa so se razlike med posameznimi skupki kode skorajda izničile. Koga briga, da pod Safarijem in Chromom tiči praktično identičen izrisovalni srček WebKit? Da je jägermonkey za dve desetinki počasnejši pri izvajanju nekega javascripta od nitra? Da je Microsoftova predstavitev strojnega pospeševanja spletnih strani zamaknila izid Firefoxa 4 za par mesecev? Da WebGL (ja, 3D pospeševanje!) zaenkrat deluje samo v Firefoxu in Operi ter Safariju na macih? Da samo Firefox in IE ne doseżeta vseh sto točk v CSS-testu Acid3, saj se ustavita pri 96 oziroma 95 pikah? To so podrobnosti, ki zanimajo le spletne razvijalce in zakrknjene tehnične domače strani.



Brez integracije v sistem ne gre in Explorer zna delati bližnjice na steroidih. Tule lahko vidimo Facebookov skočni seznam, ki je navigacija v malem. Hotmail naj bi znal recimo pokazati tudi število neprebranih sporočil. Uporabno, kajne?

Ko uporabnik požene katerikoli sveži brkljalnik, se mu prikažejo domala identični programi z minimalnim uporabniškim vmesnikom. Opazna sta le še gumba za nazaj in naprej ter vrstici za vpis naslova in iskanje. Zavihki so se pomaknili nekam na vrh, statusne vrstice ni več. Pojavi se le, ko je potrebna – ob nalaganju ali ko se z miško zapeljemo čez povezavo. Tako ostane več prostora za dejansko stran in Chrome je bil prvi, ki je to počel. Pojavni dialogi v samostojnih okencih so preteklost, saj sta diskretne trakce, ki ne zaustavljajo nalaganja strani ter posledično ne motijo brskanja, predstavila že Explorer 8 in Firefox 3. Vlečenje zavihkov v novo okno, obnavljanje sesute seje, izolacija priključkov v lastne procese, ki ne zrušijo celotnega brskalnika ... Vse to je pri novo-



Vsi brskalniki znajo ponuditi hiter dostop do največkrat obiskanih strani ali vsebine zavihkov. Eni neposredno, za druge obstajajo dodatki. Kot ponavadi je Safari tisti, ki se najbolj trudi tudi glede videza, ne le funkcionalnosti.

došlecih pravilo. Le da gredo eni še korak dlje. Pri IE in Chromu je recimo lasten proces vsak zavihek. Ne bom rekel, da so dnevi, ko so se brskalniki obešali, povsem mimo. A vsi po vrsti se trudijo, da bi do tega prišlo čimmanjkrat.

ENEMU JE IME TINE, DRUGEMU PA LOJZE

Je torej čisto vseeno, s čim plovemo med čermi sodobnega spleta? Občasnemu uporabniku, se pravi tistemu, ki samo poklika 'internet' in potem na Googlu, ki ga ima za domačo stran, poišče Najdi.si, da mu pokaže 24ur.com, ne bi moglo bolj viseti dol. Naprednejšim kiberščakom pa vsak od brskalnikov ponuja nekaj samosvojega, kar lahko prevesi tehtnico. IE9 je v ta namen predstavil skočne sezname (jump lists), kar pomeni, da desni klik na njegovo ikono vrne spisek najbolj obiskanih strani, in lepljenje priljubljenih pagin v okensko zagonsko vrstico. Če ima le-ta vir RSS, se ta sproti posodablja. Prav tako so prvi uvedli barvno kodiranje sorodnih zavihkov.
Firefox kot venomer stavi na izdatno prilagodljivost, ki mu jo omogočajo (pre)številni dodatki, od preprostih kožic do totalnih modifikacij, ki ga spremenijo v odjemalnik za IRC ali FTP. Safari ponuja Reader, kulsko funkcijo, ki večstranski članek počisti vseh reklam in nepotrebne navlake ter vsebino lepo urejeno prikaže na eni strani. Chrome stavi na majhno rabo sistemskih sredstev in hitro odzivnost, kar ga napravi idealnega za malo starejša računala. Pri Operi so si izmislili združevanje zavihkov v skupine in aplikacije pod skupnim imenom Opera Unite, ki iz brskalnika napravijo spletni ali glasbeni strežnik, za nameček pa so iz svoje mobilne linije pripeljali turbo način. Če ga

vklopite, bo vsebina najprej stekla na Operin posredniški strežnik, ki bo spletne strani stisnil in s tem zmanjšal količino podatkov. Uporabno, če imate bedno linijo ali mobilni internet, kjer velja omejitev prenosa. Vsi vemo, kako imajo naši mobilni operaterji zadnje čase polna usta 'pravične rabe interneta'.



Opera je docela zadovoljna s svojo vlogo nišnega brskalnika. Zato pri njej najdemo obilico nevsakdanjih funkcij in razširitev ter mnoge inovativne prijeme. Turbo način je že eden takih in gotovo ga bo povzel še kak brkljalnik.

POSPEŠEVANJE

S stališča razvijalcev je poleg dokaj vzornega pokoravanja zadnjim spletnim standardom verjetno najpomembnejša pridobitev, ki jo je prinesla nova generacija brskalnikov, odklepanje mogočnega grafičnega čipa za pospeševanje izrisovanja spletnih strani. Specifikacija je, jasno, prišla iz Microsoftovih logov. Preprosto povedano lahko avtor strani v njeno kodo vključi klice knjižnice DirectX, natančneje Direct2D, da breme izrisovanja posameznih elementov prevzame radeon ali geforce. Sprva so si pospeševanje zamislili za rabo pri vektorski grafiki in spletnem videu. Tu se zaenkrat mnenja še razhajajo: Microsoft in Apple navijata za kodek H.264, ker pa je treba za slednjega plačati licenco, so Opera, Mozilla in Google zagovorniki odprtokodnega ogg theore ter Googlovega VP8. V vsakem primeru naj bi bili Adobovemu Flashu za tovrstne namene šteti dnevi. Kakor tudi staromodnim spletnim igram, ki naj bi od neposrednega dostopa do grafikulj pridobile največ. A poudariti gre, da je noviteta rezervirana za uporabnike Windows 7 in pogojno Viste. Okna XP imajo drugačen model gonilnikov, zato tega baje niso sposobna.

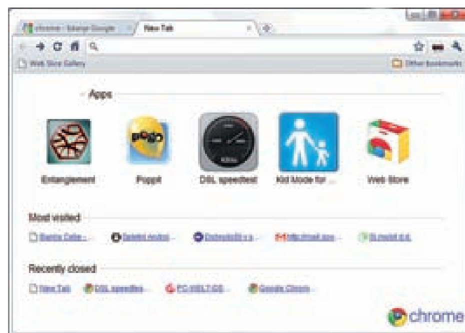


Quake 2 v Firefoxu? Ja, in to čisto igralen. Res lahko igramo Quake Live že nekaj časa, a za to smo potrebovali namenski priključek, dočim je tole naveza HTML5 in WebGL. Preizkusite ga na Playwebgl.com/games/quake-2-webgl.

Pri Mozilli pa se niso zadovoljili s ploskim pospeševanjem, zato so predstavili WebGL, ki bi ga enostavno opisal kot spletno različico znane knjižnice OpenGL, implementirano kot podaljšek javascripta. WebGL kot odprt standard kajpak deluje tudi na macih in v Linuxu. K projektu so urno pristopili Apple, Google in Opera ter ustvarili projektno skupino, ki bo bdela nad nadaljnjim razvojem. Tehnično ni tako nobene ovire več, da bi ne igrali Quaka v brskalniku brez dodatnih priključkov. Ah, pravzaprav ga že lahko, kajti Google je sponzoriral predelavo Quake 2 v skoraj čisto delujočo spletno igro. Treba pa se je vseeno zavedati, da sta tako 2D- kot prostorsko pospeševanje še v povojih in da razen demov ter testov ni niti ene resnične aplikacije, ki bi prikazala polno moč sodobnega brskalnika.

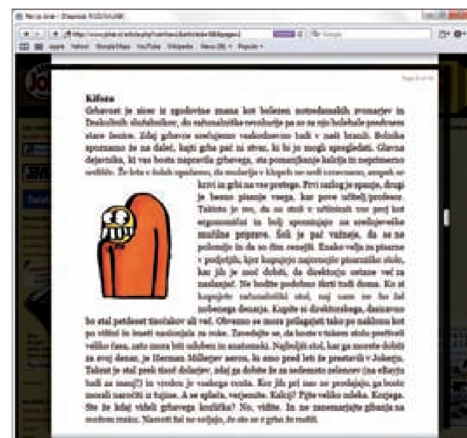
KONEC SPOPADA?

Konec velikih brskalniških izdaj nakazuje, da so se vojne za tržni delež bolj ali manj končale. Ne pravim, da se ta ne bo spreminjal v korist enega ali drugega. Toda masovnih prehodov, kot smo jih doživljali v času vzpona in zdaj zatona Explorerja, ne bomo več videli. Samodejna dostava novosti pri vsakem programu bo pomenila, da uporabnik nima več posebnega razloga za zamenjavo brskalnika, kajti vsak domislek se bo bržkone v nekaj dneh ali tednih pojavil pri konkurenci. Kar je navsezadnje pravilno, saj zmagovalci ne bodo več podjetja ali njihovi programerji, ampak uporabniki.



Chrome ima trgovino s spletnimi aplikacijami, kjer dobiš tudi teme in razširitve. Razlog za tak pristop je ChromeOS, ki bo na brskalniku temelječ sistem za netbooke. Večina dodatkov je sicer zastonjskih, plačljive pa je moč kupiti z Google Checkoutom, pri čemer Slovenci nismo izvzeti.

Ja, danes so brskalniki končno na točki, ko noben od njih nima bistvene prednosti pred konkurenco, hkrati pa ustrezajo minimalnim standardom, ki so potrebni za nemoteno brskanje po spletu. Ironija pa je, da se tak scenarij ni porodil zavoljo teles, ki bi nadzorovala poenotenje spleta, torej konzorcija W3C, razvojne skupine CSS in podobnih. Ne, zasluge imajo družabna omrežja in ostala spletišča, katerih množična raba narekuje, da delujejo brezhibno ne glede na platformo, ki jih prikazuje. Da je Explorer 9 končno kompetenten program, se imate zahvaliti Facebookovi kodi in številnim igricam, ki so v osmici neprestano crkovale! Neverjetno, kaj lahko napravi gola kritična masa uporabnikov.
Za ilustracijo svoje teze sem se odločil pobarati ljudstvo, koliko dajo na različne brskalnike. Splošno mnenje lahko strnem v nekaj stavkov, ki ne potrebujejo številk. Slovenci prednjačimo v rabi Firefoxa – računalniško bolj pismeni ga imajo radi zaradi prilagodljivosti na rovaš dodatkov, manj razgledani ga uporabljajo, ker so jim tako svetovali umnejši kolegi. Explorer spada med osovražene izdelke, ki mu večina ne bi dala druge priložnosti, ne glede na to, kako dober je. Opera, nekdaj simbol največjih frajerjev, je zdaj to mesto prepustila Chromu (jo pa ima vsak na svojem mobilniku), dočim Safari ostaja domena macov. Imeti in uporabljati tri ali celo več brskalnikov takisto ni več nič čudnega. Tudi pri običajnih ljudeh, ne le pri spletnih razvijalcih. Nemara enega zahteva tvoja banka, drugi ti najbolj sede za običajna spletna potovanja, tretji je za igrice in traparije, ker delujejo v njem najhitreje, ali pa hočeš imeti zadeve preprosto ločene.



Kolikokrat ste preklinjali, ker je bil nek članek razrezan na deset ali več strani ter nabasan z reklamami? Safarijev Reader zna vse koščke združiti v branju in tiskanju prijazno obliko. Tipična macova filozofija, ki jo Oknaši srečamo redko.

RAZLIČNOST JE RED

Zagotovo bi se našel kdo, ki bi porekel: "To je sranje, uporabljati tri programe za isto reč. Vse bi moralo idealno delovati v enem." Ja, bistvene zadeve bi morale brez izjem delovati v vseh brskalnikih. Tako vedno znova norimo, ko ti spletna banka noče prepoznati certifikata, neka druga stran pravi, da nadgradi svoj brskalnik na različico izpred treh let (ali bognedaj desetih), spet tretja teži za priključek, ki ga itak imaš. Vse to je zapuščina Explorerja 6, ki jo bomo odpravljali še dolga leta. Facebook si lahko privošči neprestano vključevanje najnovejših tehnologij, ostala podjetja pa so bolj konzervativna, zlasti banke. Nismo edini, ki jamramo nad tem. Celo Microsoft se je končno namenil odkrižati deset let starega uničevalca spleta, ki itak životari samo še v poslovnem svetu. Nemara mu bo končno uspelo, saj so Explorer 9 zastavili resno, vključno s pomočjo podjetjem pri migraciji s šestice.
A to končnega uporabnika ne zanima, niti se mu ni treba obremenjevati s tehnikalijami. Izbiro je dobil že pred časom, izkoristil jo je in s tem napravil korak k boljšemu spletu. Zaradi zdrave inovativnosti petih podjetij dobiva dobrote, kot so strojno pospeševanje brkljanja, skočni seznami, zasebno brskanje, standardizacija videa in končno strani, ki so videti enake ne glede na program, ki jih izrisuje. Vojna za prevlado na namizju je postala nepotrebna. Prišli smo v dobo vojne storitev. In dostop do slednjih je treba omogočiti vsakomur, mar ne?

BATTLE: LOS ANGELES

Obstajajo filmi, ko se človek vpraša, kaj za vraga jim je bilo treba tega. Med njimi so skoraj vedno tisti o invaziji zlobnih vesoljcev, Battle: LA pa ni nobena izjema, navzlic visokemu proračunu, Aaronu Eckhartu in Michelle Rodriguez. Kilava zgodba pove, da na Zemljo priletijo meteorji, v katerih so skriti žleht pobijalski alieni, dogajanje pa se osredotoči na Los Angeles. Tam vojska postavi eno prvih obrambnih črt za boj proti nezemeljski golazni, vod s poročnikom iz častniške šole in narednikom tik pred penzijo (Eckhart) pa dobi nalogo nalogo rešiti peščico civilistov, ki so po evakuaciji ostali v zapuščeni policijski postaji. Poskus rešitve gre seveda strašansko narobe ...



Najbolj smešno je, da vesoljcev v filmu ne vidiš bogvekako natančno. Če niso posneti od daleč, jih pa zakriva dim. Celo med vivisekcijo ne pokažejo celega.

Takole podano se sliši zanimivo, celo logično, a sem se moral precej truditi, da sem izluščil to rdečo nit. Vse skupaj je namreč posneto tako kaotično, da samo bebavo gledaš v meglo, kričanje in streljanje v prazno. Oziroma po alienih, saj mora spočetka enega samega tujca luknjati pet soldatov z dolgimi rafali. Toda ko marince podžgeta herojska žrtev častnika in žolčni nagovor seržanta, postanejo ubijalski stroji, ki odločno prevesijo tehtnico na stran človeštva. S samomorilsko akcijo. Ki jo vsi preživijo.
To je pač film, v katerem ne izveš razloga za alienski napad, kjer so liki tako plitki in enodimenzionalni, da imajo več vsebine leteči roboti, in v katerem je Michelle Rodriguez toliko, da jo lahko uporabijo za oglaševanje. Ki bo skupaj z bumtreskom v kina gotovo zvabilo dovolj ljudi, da se jim bo Battle: LA splačal, nadaljevanje je pa itak že planirano. Sezona blockbusterjev se je letos pričela precej piškavo. ***Quattro***
Bitka za LA bo kinodvorane zameglila 21. aprila.

I AM NUMBER FOUR

Sem eden tistih, ki jim ime Michaela Baya, tokrat kot producenta, pomeni opozorilo. Razen če sem pri volji za kokice ob orjaških eksplozijah. Zato glede Številke štiri nisem imel posebnih pričakovanj, zlasti ker se je filma neuradno oprijelo ime Twilight z vesoljci. Knjiga, po kateri je posnet, je sicer še kar, a če je Columbus uspel zajebati Percyja Jacksona ...
V naslovni vlogi je mladi vesoljček s planeta Lorien, ki je po vojni s sovražnimi Mogadorijci skupaj z osmerico otrok prebežal na Zemljo, kjer so se poskrili vsak na svoj konec. Mogadorijcem to ni bilo všeč, zato so se odpravili za njimi. Problem? Fentati jih morajo v določenem vrstnem redu, sicer so zaradi starodavne čarovnije na vse napade imuni. Zato se John z varuhom Henrijem (Timothy Olyphant) seli iz kraja v kraj in nikjer ne more pognati korenin. Smrt Števila tri ju prežene s Floride v boguzaritno mestece v Ohiu, kjer



Da veste: supermoči so idealne za frajarjenje pred bejbami. Reševanje sveta je v drugem planu.

pa se ubogi Lorienec zaljubi v lokalno lepotičko Sarah (Diana Agron iz Glee). S tem čustvom se v njem pričnejo prebujati moči, ki jih Henri imenuje 'zapuščine'. Superpuberteta ne ostane nezapažena in Mogadorijci so jima spet za petami. A Johnu je bežanja dovolj!
Čeprav je s tem položena podlaga za simpatično, malodane smallvillovsko zgodbico o prebujenju novega superjunaka, film hitro jame bolehati za kronično neodločenostjo. Ne ve, ali bi se osredotočil na spremembe, skozi katere gre Johnovo telo, na dijaško romanco s konflikti, ki jih je polna vsaka šola, ali nemara na grozeče prikazni v podobi plešastih, tetoviranih, ostrozobih, v leder oblečenih zlobnih vesoljcev, ki so po lepotne nasvete šli k Mrlakensteinu. Tako vsak kos ostane nedorečen. Dobimo pa nekaj spektakularnih eksplozij, ki so same sebi namen. Hvala, Michael. Nič manj moteče ni, da imajo vloge šestnajstletnikov spet pet do deset let starejši igralci (hvala, Robert Pattison), ki opravijo kilavo delo, saj je edina svetla igralska točka Olyphant. Magadorijci so zreducirani na še ene slabe fante, ki se trudijo biti ekstra zlobni, in ozadja, zakaj sta si bili rasi sploh v laseh, ne izveš. To so važni deli fabule, ki jih je scenarist mirno prezrl. Morda samo ne razumem čara na kruto pogubo obsojenih romanc, v kar je zreducirana Števila štiri, ki so zdaj tako popularne med najstnicami. Ampak film je preprosto slab in nedorečen. ***Quattro***
Jaz sem četrti že igra. Pred in po somraku.

PRIEST

Poster za Svečenika je tak, kot bi šlo za Assassin's Creed: The Movie. Toda Priest ni šunjačina, marveč gromka postapokaliptična akcijada na podlagi korejskega stripa, v kateri ima glavno vlogo slaboritni far (Paul Bettany). Tip obvlada metanje šurikenov v obliki križev, rezila in fu, medtem ko se s kapuco skoraj ne kaže. (Logično, kajti izpod nje vidiš za en drek.) In slaboriten biti mora, kajti človeštvo je v vojni z vampirji, edino upanje pa so krščanske nindže. No, to vidimo le v uvodni animaciji, v zgodbo pa



Stara podoba človeškega vampirja, ki podnevi spi v krsti in podnevi galantno grize dame v bele vratove, se je časom primerno umaknila pobesnelemu studu.

se pripnemo, ko so ljudje pod vodstvom Cerkve čekanarje iztrebili, zato duhovnov ne potrebujejo več. Vsaj tako se zdi, dokler se nevarnost znova ne pojavi. Sledi dobra ura in pol spodobnega futurističnega krvavega klanja z dramskim pridihom. Spočetka se zdi, da iz vsega skupaj ne bo nič, in kopiranje bo prepoznal vsak povprečno razgledan filmogledec, od Iztrebljevalca prek Blada do Duna. Da ne bi falili referenc nanj, je notri Brad Dourif. Toda izdelek kmalu najde ritem med impresivnimi puščavsko-votlinskimi razgledi, brutalnimi rdečičnimi spopadi, znanstvenim razlaganjem principov bojevanja, igričarskimi navdihi (šef! nadzorna točka!), živalskimi vampirji, ki so kot le lahko daleč od podobe velikaškega krvosesa, in za spremembo ne debilnim koncem, ki napove sekvel.
Dvomim, da bo Priest uspešnica, saj je preveč inteligenten za horde oslov, ki se zgrinjajo v kina žvečit svoj večerni oves, in premalo za sladokusce. A ob bedarijah, kot sta Battle: LA in I Am Number Four, je boljši, kot dejansko je. ***Sneti***
Spovedali se boste lahko od 12. maja naprej, tudi v 3D.

LIMITLESS

Kaj, če bi te tableta naredila bogatega in močnega? Depresivni pisatelj Eddie Morra (lepotec Bradley Cooper) kmalu spozna, da odgovor ni tako samoumeven, kot se zdi. Ko mu stari znanec ponudi substanco, ki mu tako rekoč odklene možgane in omogoči nadmočno izkoriščanje sivih celic, se ima sicer fino. Problematično knjigo, s katero se je prej mučil, dokonča v štirih dneh, zbliža se z bivšo punco, ki je nad 'starim' Eddijem obupala, z jasnovidnim mešetarjenjem na borzi služi milijone in zaradi vsestranske razgledanosti postane sila priljubljen med bogatimi vplivneži. Toda uspeh ima ceno. Zapletati se začne pri odnosu z mogotcem Van Loonom (Robert De Niro), ki genija najame za finančnega svetovalca, na sled mu pride skrivnostni grdogledněž in ko nastopijo stranski učinki goltanja magičnih tabletk ...



Prisotnost nekdaj velikega Roberta De Nira že dalj časa ni več razlog za drvenje v kino, čisto rutinski pa je tudi njegov nastop v Limitlessu. Penzija kliče.

No, do takrat ti bo najbrž že jasno, da je Limitless ZF-zabava za množice, ki se ne obremenjuje z moralnimi posledicami vsevednosti in čez noč pridobljenega uspeha. Bolj se trudi, da bi te na robu kavča obdržala z nizanjem presenetljivih dogodkov, ki si sledijo z malodane akcijskim tempom. Z znanostjo, fantastiko in logiko se ukvarja bolj mimogrede, saj se v poldrugi uri oklepa preverjene formule trilerjev, kjer se zgodba o vzponu in nezgodah naključnega (ne)srečneža prepleta z drogo, kriminalom ter visokimi financami.
S tega vidika je Limitless še kar všečen in gledljiv, a ne bo zadovoljil tistih, ki so glede na zamisel pričakovali bolj globoko in razmišljajočo ZF-dramo. Za kaj takega čudežne tabletke žal še niso iznašli. ***Case***
Odklenjen že ves pameten lomasti po kinodvoranah.



Kjer so zvezde doma

GREMO V KINO!
PLANET TUŠ



SVETOVNA INVAZIJA: BITKA LOS ANGELES

(Battle: Los Angeles), znanstveno-fantastična akcija, 116 min.
Režija: Jonathan Liebesman
Igrajo: Aaron Eckhart, Michelle Rodriguez, Bridget Moynahan, Joey King, Lucas Till

CONTINENTAL FILM

21. 04. 2011 • Planet Tuš Celje in Maribor
05. 05. 2011 • Planet Tuš Kranj
12. 05. 2011 • Planet Tuš Koper
19. 05. 2011 • Planet Tuš Novo mesto



HITRI IN DRZNI 5

(Fast Five), akcija
Režija: Justin Lin
Igrajo: Vin Diesel, Dwayne Johnson, Paul Walker, Jordana Brewster, Elsa Pataky, Tyrese Gibson, Sung Kang, Chris "Ludacris" Bridges, Gal Gadot, Matt Schulze, Joaquim De Almeida, Don Omar

KARANTANIJA CINEMAS

28. 04. 2011
Planet Tuš Celje, Maribor, Novo mesto, Kranj in Koper

Predpremierni ogled filma bo v Planetih Tuš v torek, 26. 04. 2011 ob 19. uri!

Več informacij o filmih in spored kino predstav najdete na www.planet-tus.si

Originova Multima

Začetkom aprila 1996 je lahko nekaj sto redkih izbrancev prvič zaigralo tehnološki demo nalinijske Ultime, tedaj znane kot Multima. Jazst, LordFebo, tedajci še Febo, se tega dobro spominjam. To mi je namreč omogočil avtor serije, Richard Garriott, znan kot LordBritish, osebno. Srečal sem ga na nekem sejmu, kjer sva imela intervju, pri čemer ne bom nikoli pozabil, da je šel pijačo kupit le sebi. LordŠkrtiš! 15-megabajtni klient sem vlekel dol z 0,5 kilobajti na sekundo dolgih osem ur, pri čemer mi je telefonski dvojček zaradi nezmožnosti rabe dalekosluha skoraj vdrl v stanovanje.



Glede na to, da tedaj MMORPGjev sploh še ni bilo (kao prvi je bil Meridian 59, ki je izšel septembra 1996) in da sem bil velik ljubitelj Avatarjevih pustolovščin, je bilo pričakovanje sveže izkušnje veliko. A na kraju je bil ves podvig vreden komaj kaj, saj je šlo za nedodelan elementarni testis brez kake posebne igralne izkušnje. Naredil sem lik, kupil oklep, šel težit orkom in se sprehodil po britofu – to je bilo pretežno vse. Videl nisem ničesar od visokoletečih obljub o globoki ekonomiji, verni naravi in inteligentnih računalniško vodenih likih. Mnogo napovedanega se ni uresničilo niti ob izidu leto in pol kasneje. Kljub vsemu pa je Ultima Online požela velik začetni uspeh in z nekaj sto tisoč naročniki začrtala tako nov žanr kot dobičkonosni poslovni model, ki mu je sledilo mnogo založnikov.
Mimogredna zanimivost: v Jokerju 33 je bilo Ultimi posvečenih še sedem strani! Kljub starosti smo se odločili objaviti popolni, z zemljevidi opremljeni rešitvi za prvi Underworld in Ultimo VII. Oba špila sta pri meni in bržda še marsikom na vrhu lestvice frpjev. Pogrešam ...
(Mimogrede #2: ko že omenjam rešitve, je bil v dotični številki Jokerja poleg vseh ostalih pomagalnikov štiristranski, majhnočrkovni skozihod za pustolovščino Chronomaster. Ta prispevek v uradni kronologiji farbovitega magazina velja za najslabše razmerje med trudom oziroma številom znakom in učinkovitostjo, kajti špil solidnosti navzlic ni bil niti malo razširjen. Zato vlada mnenje, da rešitve ni uporabil nikdo. Če se motimo in je komu pomagala, naj nam to za božjo voljo javi, da avtor Sneta sekira, ki ga je za svojo mizo v Ameriki pisal lepo število ur, ne bo živel v zmoti do konca svojih dni.)
Nekaj malega smo se pred davnimi petnajstimi leti posvečali železnini, saj smo spet pisali o porajajočih se 3D-pospeševalnikih in o modemih s standardom V.34. Ta je pomenil preskok s hitrosti 28.800 na 33.600, juhej! A zvečine so bili listi potiskani s pisanimi podobicami iger. Od večjih naslovov velja izpostaviti Dynamixovo robotovščino Earthsiege 2 (79), filmasto pustolovščino Ripper (91), hecno in zabavno dirkanje čez drn in stran Big Red Racing (82), sodobni avionščini Advanced Tactical Fighters (90) in Silent Thunder (82), vrtoglavo streljanko Descent 2 (82), oklepščino Terranova (86), pravljično poteznico Fantasy General (80) ter špijonščino Spycraft (80).
Moram pa zavoljo lastne nostalgije omeniti še nekaj, kar sem izpostavil v uvodniku in ob čemer se mi je prav milo storilo. Tistega meseca sem postal lastnik prve lancie delte integrale, avta, ki je bil posihmal reden gost v reviji. Dandanes mi je zaradi tega nerodno. Zaradi prenasičenega hvalisavega izpostavljanja, ne zaradi lastništva, saj mi je dirkalnik še vedno eden najlepših sploh.



Drugi Earthsiege, simulacija težkih robotov, nas ni tako navdušil kot prvenec. Prinesel je komaj kaj novega, ni imel večigralskega načina, vmes pa je prilomastil nadmočni MechWarrior 2.





Letalske simulacije, ki so dandanašnji bolj nišna zvrst od postavljalnic obrambnih stolpov, so bile nekoč pogoste in široko igrane. Zato so bili joysticki precej razširjeni, medtem ko ga danes vidiš komaj kje. Goraj je screenshot iz Silent Thunderja, nadaljevanja A-10 Tank Killerja, v katerem smo prav tako šofirali nizkoletečega pobijalca tankov A-10, spodaj pa iz igre ATF, kjer smo frčali s celo vrsto Natovih avionov, vključno z F-22, B-2A in F-117A.



Poglejte ga, škrata. Ja, na sliki ni nihče drug kot John Rhys Davies, Gimli iz Gospodarja prstanov. Tip je svoje čase igral v nekaj igrah, med drugim v Wing Commanderju IV, Dune 2000 in v avanturi Ripper, od koder je tale prizor. Nad špilom smo bili zelo navdušeni, saj je izjemoma presegel pričakovanja in se vpisal v anale kot vrhunec tako imenovane zvrsti interaktivnega filma (tedaj nadvse priljubljen izraz za pustolovščino s filmanim materialom). Bil je namreč izvrstna detektivska zmešanica dobre zgodbe, pogovarjanja in reševanja ugank. Vse za razkritje klavca, ki po New Yorku leta 2046 pobija človeke.



3D-grafika in 3D-streljanke so bile tisti čas že razširjene, a Descent je bil edinstven, saj je bil tako trorazsežen, da se je strop spremenil v steno in stena v tla. V svojem plovilcu smo se namreč po mili volji obračali, dokler nismo pokozlali monitorja. Dvojka je prinesla večje stopnje, luč za osvetlitev temnih predelov in malega guide-bota, ki nam je pomagal pri iskanju ključev in prehodov. Descent 2 je bil drugače hvaležna platforma za vse 3D-pospeševalnike in 3D-igratorje.

Kviznik krvi in droba

Danes, ko smo od iger vajeni, da iz njih pridemo popacani s črevci, novi Mortal Kombat ne bo sprožil zgražanja. A vseeno bomo trem podelili ravno toliko izvodov igre za PS3. Dve navadni in eno posebno. Do 5. maja odpošljite priloženo dopisnico z geslom, ki ga tvorijo črke pravilnih odgovorov.

1. Za razliko od ostalih likov v prvem Kombatu šef Goro ni bil posnet lik iz mesa in kosti, marveč so v ta namen uporabili kipec. Kaj je njegova takoj prepoznavna značilnost?
d) resni dermatološki problemi
s) štiri roke
g) otepač do kolen

2. Prvi in zaenkrat najboljši film Mortal Kombat je režiral mož Jovovičeve Milke, ki je poskrbel tudi za platensko upodobitev Resident Evila in za Aliens vs. Predator. Kdo?
z) Uwe Boll
e) Francis F. Coppola
f) Paul W. S. Anderson

3. Naprej, dol, naprej, HP. Kaj je to?
s) Sub-Zerov fatality
r) Raidenov babality
k) Sonyin menstruality

4. Nek duhovitež je v igro MK: Armageddon z opcijo stvarjenja bojevnika spravil osovraženega protiigričarskega advokata, ki je medtem zaradi svojih laži že izgubil licenco. Koga?
n) Čeferina al kaj je že toti
m) Jacka Thompsona
t) to ste si zmislili!!!

5. Kaj je Lin Kuei?
v) kitajsko ime za pečenega človeka, potresenega z veliko zdravimi zelišči
a) neočiščeno spodnje vretence na izruvani hrbtenici
r) druščina nindž v Mortal Kombatih, kamor sodijo Cyrax, Smoke in Sektor

6. Ime nindže Nooba Saibota je kriptično. Kaj označuje?
j) začetniškega Saibota
d) narobe prebrano da ime Tobias Boon, kar je sestavljenka iz priimkov izvirnih tvorcev igre
q) ničesar, kajti nindže nimajo imen, temveč zgolj numerološko idealne vzdevke

7. Kako cenen je Shao Kahn?
i) bolj kot Raveer, ki ti spizdi stick in uide, ko noče več izgubiti
i) bolj kot vsa roba v akciji v Eurospinu
i) celo bolj kot Kintaro



Dobitniki prvih treh knjig Pesem ognja in ledu: Anton Hočevar iz Ljubljane, Teodor Veingerl iz Maribora in Jernej Anžlovar iz Domžal.
Rešitev je bila Jon Snow.



	SPAK	MESTO V SREDNJI ŠPANIJI	SMUČIŠČE NA POHORJU	SL. PESNIK IN PISATELJ (JOSIP)	POLMER	▽	DEL VOJVODINE (SRBIJA)	LADO LESKOVAR	MESTO V PIEMONTU, ITALIJA	ZVEZEK ZA OSNUTKE	MESTO V FRANCIJI OB REKI RONI
RAST, POSTAVA					LEGITIMNA MOČ / UMBERTO GIORDANO						
DRŽAVA NA PIRENEJSKEM POLOTOKU											
SNOV, KI POVZROČA ALERGIJO								ŽELEZN. PROGA / MAŠKARA			
SLOVANSKI NAROD					ROJ. KRAJ P. TRUBAR. / SL. SMUČ. SKAKALEC						
EDWARD (KRAJŠE)			N. VESLAČ (OLAF) / UKRAJIN. POP PEVKA						IGOR SAMOBOR IMITATOR (TILEN)		
KORALNJAKI							FR. SLIKAR CHAGALL				
avtor JANEZ KORENT	ŽENSKA, KI OBIRA SADEŽE	BIRO, PISARNA / POVEDNI NAKLON					TV-VODIT. (ALENKA) / IZGUBA				
RIMSKA BOGINJA PLODNOSTI				IGRA PRI TENISU / PISEC GNOM				KIT. UTEŽNA ENOTA / MORSKI RAK			
EVROPSKA DRŽAVA (SOFIJA)										MORSKO ALI JEZERSKO DNO	BREZBOŽNIK
DRAMATIK CANKAR					IZRAZ ZA ENAKOST DVEH KOLIČIN						
REKA V ITALIJI, PRITOK JADRANA					PREBIVALEC RUSIJE / NATRIJEV KARBONAT				EMMA THOMPSON / BRUSNI KAMEN		
KANAD. POPEVKAR (BRYAN)						ANG. PEVKA (JOSS) / NAJVEČJI PTIČ					
LILI NOVY			EL. NABIT DELEC / KONEC POLOTOKA				BOS. POET (JOSIP) / OKONČINA				
UMRLI AMERIŠKI FILMSKI IGRALEC											
PODOBA GOLEGA TELESA				VELIKAN, POGAN				ŽENSKI PEVSKI GLAS			

Res lepe igrice prejmejo: Jan Hartman iz Kočevja, Žiga Klančišar iz Zagorja, Uroš Kristanc iz Šenčurja. Rešitev je bila: JUNAKI RAZLIČNIH SVETOV.

Na priloženo glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 7/5. Tri nagrade so ok!

Labirint

Počasi se je plazila proti ograji. Pozor, reflektor! Stisnila se je ob beton, ki je nudil ravno toliko sence, da je skrila suhljato telo. Slepeče oko je spet odtavalo stran in v nekaj skokih je bila pri električnih žicah, ki so obdajale taborišče.

Čeprav je bila drobna, se ni mogla splaziti med njimi, ne da bi se jih dotaknila. Vedela je, da ograja ni ves čas pod napetostjo. Mnogi, ki so poskušali pred njo, so to izvedeli na poguben način. Ne, ni jih ubila ograja – pulz je bil natančno preračunan, da te je onesposobil in vrgel nazaj. Ubil te je potem strelski vod, vsem na očeh, da ne bi pobeg prišel na misel še komu.

Tako je bilo, dokler se iz taborišča ni skušal prebiti njen stari oče. Iz dveh kosov lesa je napravil distančnike, s katerimi je razmaknil žice. Toda nato se je med lezenjem skozi ograjo, star, kot je bil, nerodno zapletel. Oglasil se je alarm in vsi so lahko videli, kako je njegovo truplo na ograji trzalo v dvosekundnih presledkih, kot nekoč žaba v šoli na secirni mizi. Odstranili ga niso ves dan. In dosegli namen. Nihče od odraslih ni več pomislil niti na to, da bi se ograji približal. Trzajoče noge so se jim dobesedno vžgale v spomin.

Vseeno so bili dovolj človeški, da so ji vrnili njegove osebne stvari. Pravzaprav samo eno, a druge niti ni potrebovala. Verižico s trikotnim obeskom, za katero je prosila. Obesek je simboliziral grško črko Δ – delta kot Dedal Kaladiminis. V šali ji je govoril, da je potomec velikega starogrškega inženirja in da je obesek ključ do njegovega velikega dela. Ko je bila majhna, mu je verjela, potem je to vzela kot zabavno zgodbo starca, ki je skrbel zanjo, ko so odpeljali njene starše. A zdaj, zdaj je mali trikotnik pomenil edino možnost, da pobegne. Ni važno, kam, ni važno, kako. Vse bo bolje od čakanja na smrt.

"Ariadna, še vedno je upanje," ji je govoril Dedal. "Napravili so napako, da so logor postavili na Kreti. Od vseh otokov, ki so jih zavojevali, so nas dali ravno na tistega, ki nam lahko vrne svobodo. Če je le mogoče, bom to storil. Zate in za vse nas."

Videla je, da se ji svetlobni snop spet približuje. Hitro je vtaknila palici med žice in na spodnjo vrgla dolgo travno bilko. Zaslišal se je tih, a v temi vseeno zlovešč ck-ck-ck. Vsaki dve sekundi, pulz energije, ki jo lahko onesposobi v trenutku. Pozabila je na luč, celo njeno telo se je uskladilo z utripi ograje. Ko je bila prepričana, se je pognala med razprti žici. Ck-hop!-ck! Zakotalila se je po prašnih tleh na drugi strani in kar ni mogla verjeti, da ni bilo usodnega udara. A nato je naredila napako. Stegnila je roko nazaj, da bi odstranila palice, ko jo je obsvetil žaromet.

Rezko tuljenje sirene ji je skoraj razparalo bobniče. Pognala se je v brezglav tek, stran, samo stran od ograje. Spotaknila se je ob korenino in se prekopicnila v grmovje ravno v trenutku, ko je mimo nje prižvižgala prva krogla. Ostrostrelec! Izdajalska luč je še vedno kazala na grm in krogle so ga rešetale, a ona je bila že deset metrov naprej, v posušeni strugi. To so stražarji kaj kmalu ugotovili in po planjavi je začelo krožiti še več svetlobnih snopov. Potuhnila se je za nekaj trenutkov, vedoč, da bo kmalu varna pred ostrostrelcem, a bo imela za sabo četo tujskih vojakov.

Takrat je zaslišala glas, da je od strahu otrpnila. "Pojdi naprej po strugi in tam, kjer se razdeli, poišči mesto, kjer raste akant."

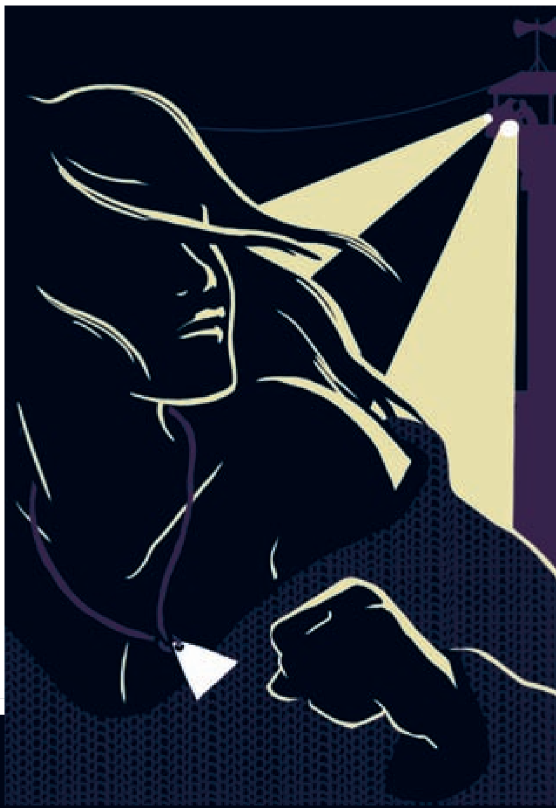
Se ji je samo zdelo ali ji je res spregovoril Dedal? Časa za razmišljanje ni bilo in stekla je naprej po strugi. Res, na neugledni zaplati zemlje je uzrla že močno odcvetelo gredo akanta.

Kaj zdaj? Panično se je razgledovala naokrog, ko je začutila toploto na vratu. Obesek, grška črka Δ, je šibko žarel med njenimi drobnimi, komaj vzbrstelimi prsmi. Snela je verižico in si ga podržala pred očmi. Takoj je pričel nihati na levo, proti neuglednemu kupu kamenja. Približala se mu je in opazila, da izpod kamnov uhaja podoben žar. Ihtavo jih je odmetala, dokler ni pred njo na kamniti plošči zažarel modrikast trikotnik. Položila je obesek nanj in plošča se je odmaknila ter razkrila stopnice. Ariadna se je pognala po njih.

Znašla se je na dolgem hodniku, ki je bil svetlejši od noči zunaj. Vira svetlobe sicer ni odkrila, vendar je bila hvaležna, da ji ni treba tipati v temi. Nadaljevala je po hodniku, dokler ni prišla do razcepa. Na steni je bil spet trikotnik, ki je nedvoumno kazal v levo.

Za sabo je že zaslišala zasledovalce, ki so odkrili, kam je poniknila, zato se je brez pomišljanja pognala v tek. Po nekaj križiščih ni več razmišljala, kam jo vodijo puščice, iz glasov, ki jih je bilo vse manj in so bili vse bolj oddaljeni, pa je sklepala, da vojaki, ki so ji za petami, puščic ne vidijo. Občasen krik ji je povedal tudi, da so v labirintu pasti, ki pa jih ona verjetno ne bo sprožila.

Iznenada znakov ni bilo več, in to v dvorani z dvanajstimi izhodi. Šele tedaj se je zavedla, da je morda v labirintu izgubila zasledovalce, a je bila izgubljena tudi sama.



"Spomni se svojega imena," jo je spet nagovoril glas iz onostranstva.

Svojega imena? Kaj pa je tako posebnega na ... V naslednjem trenutku si je slekla pulover, narejen iz grobe ovčje volne, in ga pričela parati v dolgo nit. Konec je zavezala za kamen, ki je štrlel iz stene, in se pognala naprej po somračnih hodnikih. A zdaj je postajalo hudo. Hodniki so se zvijali in se vračali na začetek in že je slišala, da so ji vojaki spet za petami.

Z zadnjimi močmi se je pognala v zadnji izhod. Tudi ta se je vijugal in ji dajal misliti, da jo bo spet pripeljal v veliko sobo. A proti pričakovanjem je pred sabo zagledala vrata. Bila so zaklenjena, čeprav preperela. Kljub temu je morala trikrat z vso silo treščiti vanje, da so se vdala.

Brez sape je obstala v sobi, ki ni imela izhoda. Topot korakov v okovanih škornjih za njo je postajal vse glasnejši. Ujela sem se, je pomislila. Ujela kot podgana, ki ji sledi trop sestradanih terierjev. V obupu je strgala verižico z vratu in jo zagnala na tla. In na oddaljeni steni je zasvetil Δ. V divjem navalu novega upanja se je pognala proti steni, upajoč na izhod, skrivališče, karkoli! Pa ni bilo tam nič, le hladna svetloba trikotnika, ki je iz sekunde v sekundo bolj medlela.

Sesedla se je ob steni, prazna, izčrpana, mrtva. Vojaki so vdrli v sobo in namerili vanjo orožje. Pričeli so kričati v svojem ostrem, lajajočem jeziku in tako še bolj spominjali na pobesnele pse, ki krožijo okoli smrtno ranjenega plena.

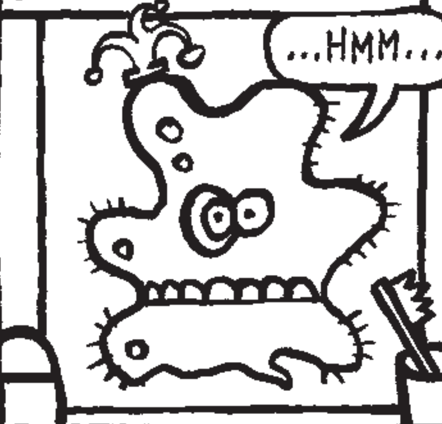
Tedaj se je razlegel prvi tresk. Stena za njo je vzdrhtela in obsuli so jo delci malte. Treščilo je drugič in ob njej je na tla padel prvi kamen. Med vojaki je zavel občutek nevarnosti in vsi so pričeli meriti v zid. Tretji tresk jih je zasul s kamnito točo, ki se ji je Ariadna komajda izognila s paničnim skobacanjem vstran. Vseeno so vojaki proti luknji sprožili dolge rafale, a to jim je kaj malo pomagalo. Ob četrtem tresku je skozi zid pribobnela orjaška rogata gmota, ki je končni preboj očitno ni niti malo upočasnil, in zaorala med panično soldatesko. V nekaj trenutkih so bili nabodeni, poteptani, raztrgani. Prihajale so okrepitve, toda videti je bilo, da krvoželjnega minotavra ne more ustaviti nič. Ne krogle, ne granate, celo bazuka mu je le malo osmodila dlako, ki je v nekaj trenutkih pognala nazaj.

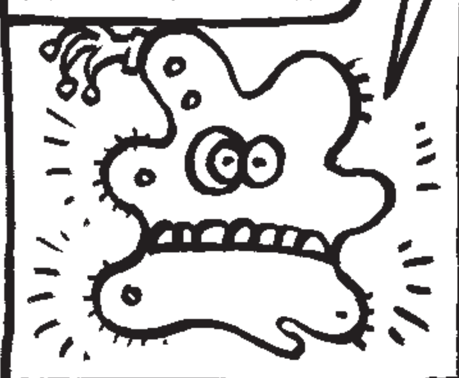
Spet je zaslišala pokojnikov šepet: "Uspelo ti je. Minotaver je le prvi, ki si ga zbudila. Nič mu ne morejo. Njihovo orožje, jeklene krogle, kemični eksplozivi, bojni strupi, vse to je proti zveri, ki jo je ustvaril Olimp, neuporabno. In zdaj, ko je vstal eden, mu bodo sledili drugi. Na tebi je, da poveš ljudem, kdo jih bo osvobodil in kako naj izkažejo hvaležnost."

Počasi je vstala in se napotila proti izhodu iz labirinta. Ni se ozirala na poteptana in prebodena trupla, ki so označevala pot. Končno se je znašla na odprtem. V lica se ji je uprl piš, v katerem je začutila slane vodne kapljice. Nekje daleč na severovzhodu, za črto obzorja, se je pričela poigravati električna svetloba, kot bi se pripravljala velikanska nevihta. V smeri taborišča pa je strele in panične krike preglasilo zmagoslavno mukanje.

Quattro


NEKEGA DNE SE JE JOKER ZJUTRAJ ZBUDIL IN OPAZIL, DA NEKAJ NI V REDU.
NEKAJ NI V REDU.


KO SE JE POGLEDAL V OGLEDALO, JE UGOTOVIL, DA SO NJEGOVE OČI DANES BOLJ SKUPAJ KOT PONAVADI...
...HMM...


OH, NE! POLEG TEGA TUDI IZGLEDAM KOT NEKAKŠNA POSEBNA MUTIRANA POŠAST! KAJ SE JE ZGODILO Z MANO? NIČ NE RAZUMEM!


TVOJA TRANSFORMACIJA JE POSLEDICA NESREČE, KI SE JE ZGODILA VČERAJ V SUPERPOSPEŠEVALNIKU!
KAKŠNA NESREČA SE JE ZGODILA?


PRIŠLO JE DO NEKAKŠNE NESKONČNO DIMENZIONALNE NEVARNE IMPLOZIJE FRAKTALNEGA HIPER PROSTORA, ALI NEKAJ PODOBNEGA!
ZDAJ ŠE MANJ RAZUMEM!


SEVEDA, ČE SI PA BUTAST, TVOJ AKADEMSKI NAZIV PA JE MANJ OD PRIMARIJ DOKTOR. ŠE DOBRO, DA IMAŠ MENE, DA TI LAHKO RAZLOŽIM.
P.B. 2011
RES JE TAKO. ZELO SEM SREČEN.


AHA. ZDAJ PA STOPI V TOLE KLETKO. ČE SE BOŠ UPIRAL, BOM UPORABIL ELEKTROŠOK.
NOČEM V KLETKOO.


ŽIVJO. JAZ SEM ZASEKAMOŽ. KUPIM TVOJO POŠAST. ALI JE SVEŽA?
SEVEDA. MESO SICER NI KVALITETNO, AMPAK ZA PREDELAVO V SALAMO BO V REDU.


MMM, SALAMA!
NA POMOOČ!
KONEC
MMM.

OD REŽISERJA FILMA **DISTURBIA**
IN PRODUCENTA MICHAEL-A BAY-JA

JAZ SEM ČETRTI

DREAMWORKS PICTURES IN RELIANCE BIG ENTERTAINMENT PREDSTAVLJATA
BAY FILMS PRODUKCIJO FILM D.J.CARUSA "JAZ SEM ČETRTI" ALEX PETTYFER TIMOTHY OLYPHANT TERESA PALMER
DIANNA AGROM CALLAN MCAULIFFE KEVIN DURANO IZBIRA VLOG DEBORAH AQUILA, C.S.A. IN TRICIA WOOD, C.S.A.
GLASBA TREVOR RABIN KOSTUMI MARIE-SILVER DEVEAU MONTAŽA JIM PAGE VINCE FILIPPONE SCENOGRAFIJA TOM SOUTHWELL
FOTOGRAFIJA GUILLERMO NAVARRO, ASC IZVRŠNI PRODUCENTI DAVID VALDES CHRIS BENDER J.C.SPINK PRODUCENT MICHAEL BAY
PO ROMANU PITTACUSA LOREA SCENARIJ ALFRED GOUGH MILES MILLAR IN MARTIN NOXON REŽIJA D.J.CARUSO

CENEX **V KINU OD 07.04.2011**

Touchstone Pictures

DREAMWORKS PICTURES

www.cenex.si

BREZMEJNI INTERNET 24 UR

BREZ MESEČNE NAROČNINE!

1 EUR = 1 DAN



USB MODEM + KARTICA SIM

19 €

~~39 €~~

VEČ KOT - 50%

Mobilni internet plačujte le takrat, ko ga potrebujete! Predplačniški paket **BREZMEJNI INTERNET 24 UR** vam **za samo 1 evro na dan** nudi neomejeno brskanje po internetu, **USB modem** in **kartico SIM** pa do 31. maja 2011 dobite **za samo 19 evrov!**



tušmobil

Med nami ni mej

Ponudba velja za prenos podatkov preko Tušmobilovega GSM/EDGE in UMTS radijskega omrežja, preko dostopne točke APN: internet.tusmobil.si. Najmanjša enota prenosa podatkov je 1 kB. Za uporabo storitve veljajo Posebni pogoji uporabe storitev mobilnega interneta "BREZMEJNI INTERNET 24 UR", ki vsebujejo tudi Pravila primerne rabe storitev. Za ostale storitve (SMS, klici in MMS) velja cenik paketa Tušmobil Mini. Več na www.tusmobil.si, brezplačni tel. 070 700 700 in poslovalnicah Tušmobila. Ponudba velja do spremembe ali preklica. Cene vsebujejo DDV. Slike so simbolične. Tušmobil ne odgovarja za morebitne napake v besedilu.

WWW.TUSMOBIL.SI 070 700 700



STAR WARS™ III

THE CLONE WARS™


MORTAL KOMBAT